EFSANELER SERİSİ #2: MGS FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Aralık 2014/12 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 86 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

Grand Theft Auto V

Dükkânı kapatıp gitme vakti geldi...

DRAGON AGE INQUISITION

NİHAYET SESİMİZİ DUYDULAR!

ASSASSIN'S CREED UNITY&ROGUE

ÖNCE HANGİSİNİ OYNASAK?

YILIN EN BOMBA SAYISI

30 İNCELEME

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

SUNSET OVERDRIVE

FOOTBALL MANAGER 2015

FAR CRY 4

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

BU GÖREVE SEVE SEVE GİDİLİR!

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)


/PlayStationTR
/PlayStationTR
tr.playstation.com
PlayStation®4 ile
yeni yılda şansın bol olsun!
SHARE
OPTIONS
PS4™

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ARALIK 2014/12 • 7.90 ₺ (KDV Dahil) • Sayı: 86 • ISSN: 1307-8933



HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION • WOW: WARLORDS OF DRAENOR • **SUNSET OVERDRIVE** • FAR CRY 4
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE • **DRAGON AGE: INQUISITION** • ASSASSIN'S CREED UNITY

OYUNGEZ



26

BlizzCon 2014

Geldi yine her yıl virtual ticket'a ağır paralar gömdüğümüz, başımızın belası kaşıntı yapan etkinlik!



46 **FAR CRY 4**

Önceki oyunun kopyası gibi görünen Far Cry 4 senaryosuyla öyle bir tokat attı ki Sarp'a, sormayın.



54 **BAYONETTA 2**

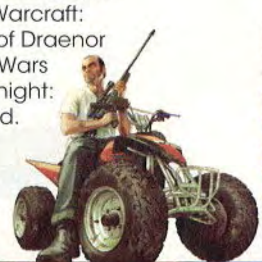
Nintendo'nun Türkiye ofisi kapandığı için belki de en çok şimdi üzüleceksiniz.

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Hadi PC'si de çıksın, bir kez daha oynamaya bahanemiz olsun. Hadi!

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



60 **SUNSET OVERDRIVE**

Oyun dünyasına son birkaç yılda yerleşen tüm ciddiyeti paramparça eden o deli bulundu.

ER'DE BU AY

ARALIK 2014



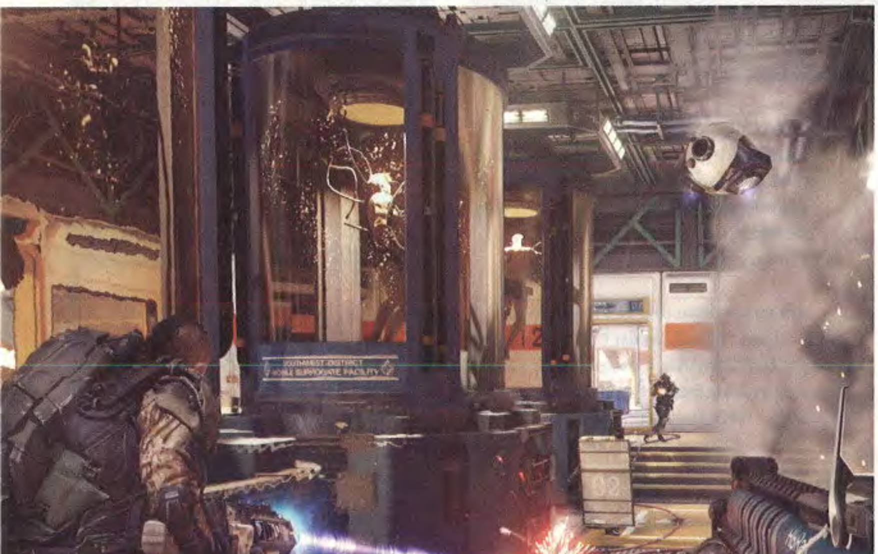
48 **DRAGON AGE: INQUISITION**
Erce ve Eser kardeşleri kaybettik. Inquisition'a daldılar, yazıyı ellerinden zor kurtardık. Son durumu bilmiyoruz.



56 **ASSASSIN'S CREED: UNITY**
Ubisoft'un sunucularına kediler hücum etti. Tüm sorunların sebebi kedi!?



132 **PİKSEL DOSYA: TELE-OYUNLAR**
Kavram garibinize gitmesin, bildiğiniz Tolga Abi ve Hugo işte!



32 **Call of Duty: Advanced Warfare**
Evet, Call of Duty serisi, üç stüdyoyla üç yıllık döngüye hoş geldin. Gel gel çekinme, acı acı hırpalayacağız seni. Kaçarın yok.

HOŞ GELDİNİZ...

Oyun dünyasının efsaneleri ve onların sempatik, minyon figürleri...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Epey zamandır, ne zaman dergiyle birlikte poster versek artık duvarda poster asacak yer kalmadığından yakınıyordunuz. Biz de dertliydik, oyun artwork'lerini ne kadar sevsek de artık sıkılmaya başlamıştık posterlerden, derginin yanına farklı bir şeyler koyalım istiyorduk. Uzun uzun düşündükten sonra nihayet geçtiğimiz ay yedinci yaşımız şerefine aklımızdaki fikirlerden birini hayata geçirip bu döngüyü kırdık. Ve Efsaneler Serisi ismini verdiğimiz bir koleksiyona giriştik. Niyetimiz masanızın üstündeki küçük bir boşluğu hoşlukla doldurmaktı. Fakat sizden gelen yorumlardan anladık ki düşündüğümüzden daha büyük bir boşluğu doldurmuşuz. Gerçi koleksiyonun tüm parçaları bir araya geldiğinde (yani gelecek yıl bu zamanlar) o "minik" alan iyice büyümüş olacak zaten :) Yine de ilk aydan böyle bir destek, bizim de keyfimizi yerine getirdi. Hepinize hem seriye eklenecek parçalar konusundaki önerileriniz, hem de yorumlarınız için çok teşekkür ederiz.

Gelelim bu aya... Hakkında aylardır konuşup durduğumuz oyunların hepsi birden elimize geçince biraz ayarımız bozuldu. Hayal kırıklıkları, şaşkınlıklar, ve sessizce ortaya çıkan küçük oyunlar arasında derginin teslim tarihini kaçırdık. Ne zamandır ilk kez, kendi takvimimize göre bir iki gün gecikmeyle çıkıyoruz. Özür dileriz.

Ve fakat, tabii ki hoş geldiniz :)



Selam! OGZ



OFİSİN KAHVE KOKAN OYUN ODASINI ÖZLEMİŞİM, MEKTUPLARI DA BİR DÖKEYİM ŞÖYLE ÖNÜME... MİS!



Ayın Postacısı

Volkan Turan

DNA'larının piksellerden oluştuğunu düşündüğümüz Volkan şu sıralar özüne dönmüş, dövüş oyunlarını tekrar keşfe çıkmış ve dövüş oyunu severleri bir araya toplamak gibi imkansız hayaller kurmaktadır. İlk kez okuyucu mektuplarını cevaplıyor olması affedilir gibi olmasa da şirinliğine kıyamayıp kendisini affettik (kendisine neden şirin dediğini ise hiç anlayamadık).





2015'İN 3 ELMASI

Merhaba Volkan abi, OGZ'ye ilk yazım sana nasip oldu, kaç zamandır okuyorum şu dergiyi, bir kere bile mail atmamışım, vay be!
Beni şımartıyorsun Meraklı Oyuncu.

Neyse, sorularıma geçelim. Ve olabildiğince az yazmaya çalışayım, yoksa kendimi tutamazsam benim sorularımı cevaplamak için o ay ikinci bir dergi çıkarmanız gerekir! Abi 2015'de çıkacak oyunlardan en çok hangisini merakla bekliyorsun? Ve en sevdiğin 3 oyun hangileri?
Sanırım 2015'te merakla beklediğim üç oyunu öğrenmek istemişsin. Sabırsızlık oranına göre sıralarsam: *MGS V: The Phantom Pain*, *Mortal Kombat X*, *Evolve* ve *Batman: Arkham Knight*. Biliyorum, dört oldu ama ne yapayım! Gönlüm zengin...

Bana bol aksiyonlu bir açık dünya oyunu önerir misin? Ya da FPS oyunu?
Çalışmadığım yerden sordun MO, ama yakın çevremin zevklerine göre konuşursam, yakın zamandan *Destiny*, biraz daha eskiden ise *Planetside 2*.

Abi en sevdiğin dizi ve kitap hangisi?
"En sevdiğin X nedir?" soruları çok geriyor beni ya. Cevapları da sanırım ruh halime göre değişiyor. Şu anda *Twin Peaks* en sevdiğim dizi, *1984* de kitap derim. Belki de *Silmarillion*. Ay bilemedim.

Abi ben oyun yapımcısı olmak istiyorum ama nasıl oyun yapıldığını bilmiyorum (bu biraz saçma oldu gibi) bana ne önerirsin, oyun yapmayı nasıl öğrenebilirim?
"Oyun yapımcısı" aslında oldukça geniş bir tanım, ahçı olmak istiyorum gibi bir şey değil. Bir oyunu bildiğin gibi pek çok ayrı departman yapıp bir araya getiriyor. Eğer oyun yönetmeni demek istememişsen, sanırım işin mutfağında olmak istiyorsun. O zaman yola öncelikle kendine görsel tasarımcı mı, coder mı yoksa yazar olarak mı başlamak istiyorsun sorusunu bir sor çünkü cevabına göre gideceğin yol da değişecektir. Atıyorum programlama konusuna yatkınsan eğitimini de

> "OYUN YAPIMCISI" ASLINDA OLDUKÇA GENİŞ BİR TANIM, AHÇI OLMAK İSTİYORUM GİBİ BİR ŞEY DEĞİL.

TELEKİNETİK BANANA

2014 Nisan sayımızın en yüksek puanlı (ayrıca en önemli) oyunu olan bir Türk yapımı olan Dead Duck Simulator'un yapımcıları geri dönüyor! Bize yolladıkları basın kit'i ile halaya kalkan ofis çalışanları nedeniyle eğer bu ay birkaç gün gecikmişsek asıl nedeni budur!

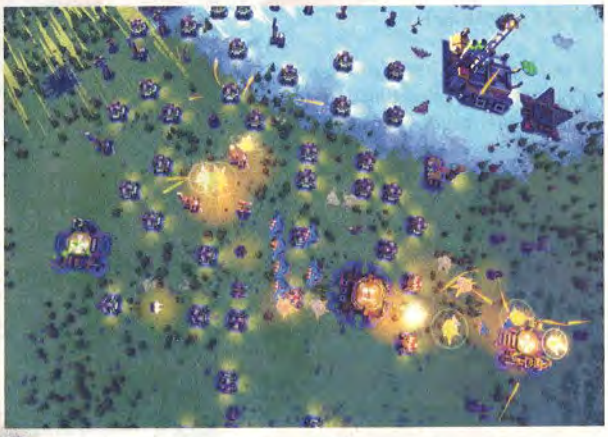
GTA V'in 17 katı büyüklüğünde bir haritaya sahip Telekinetik Banana, ama içinde bulunduğunuz odanın kapısı olmadığı için (güncelleme ile gelecek) dışarı çıkamıyor ve tek odaya mahkumsunuz. 300 saatten fazla bir oynanış süresine de sahip; aslında ölene kadar diyelim. DDS ile aynı evrende geçiyor yani yaratıcılık had safhada. Her PC firmasıyla anlaşma yapıldığı için bir PC sahibiyseniz oyuna para ödemeniz gerekmiyor! Şu adrese gitmeniz yeterli: http://bit.ly/1zJgFZ7 (şimdi inanamayacaksınız ama indirmenize bile gerek yok; tıkla-oyna!).



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!


Göktürk Göker yollamış. Karton maketi kolaylıkla yapmayı başarmış, yanına da sıcak çikolata koyup canımız çeksin istemiş! Yo Göktürk yo, biz kahve seviyoruz dostum!

“ KİM NE DERSE DESİN, LÜTFEN DERGİNİN HİÇBİR ŞEYİNİ DEĞİŞTİRMEYİN. BU DERGİNİN TEK BİR KILINA BİLE ZARAR GELİRSE KARŞINIZDA BENİ BULURSUNUZ. ”



ona göre alabilirsin rahatlıkla.

Ve son bir soru daha sorup gidiyorum. Half-Life 3'ü falan boş ver, Portal 3 çıkar mı???
Kesin çıkar, rahat ol, çıkmazsa da gel beni bul!

Soruları olabildiğince kısa tutmaya çalıştım, bunu yazmam bile 1 saat sürdü, umarım dergide yayınlarsınız teşekkürler.
Tekrar yaz, bekleriz, ben de 1 saatte cevapladım zaten (yalan).

-Meraklı Oyuncu

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ KITLIĞI

Merhaba Volkan abi,
Ben Doğuhan, 17 yaşında sıkı bir OGZ takipçisiyim.
Merhaba Doğuhan, n'aber?

OGZ'yi 46. sayısından beri takip ediyorum (her sayı ayrı güzel) keşke ilk sayınızdan beri takip edebilseydim.
Harika matematiğim ile sanırım OGZ'nin 45 sayısını kaçırdığını anladım, arayı kapatalım diye şimdi onları evine kargoluyoruz (ama karşı ödemeli).

Ben PS1'de Command & Conquer: Red Alert oynayarak (Soviet CD'si ile Allied CD'si kayıptı, belki de o yüzden bugünkü Rus hayranlığım) büyüdüm sıkı bir C&C hayranıyım.
Ben de bir tek ben PS1'de RTS oynamışımdır sanıyordum! Gel, sarılacağım!

EA'ye Westwood Studios'u satın alıp üstüne üstünlük RTS firmasına FPS oyunu yaptırdığı için tabiri caizse kılım. Benim için C&C 4 tam bir fiyaskoydu oynanabilirlik açısından belki eski C&C oyunları için büyüdüğüm için olabilir. Sorum basit benim gibi eski C&C hayranlarını mutlu edebilecek bir oyunu ne zaman görebilecegiz?
Sen yine iyisin, kılmışsın, biz ise kendilerine çok daha pis küfürler ettik, voodoo büyüleri yaptık! Lakin o ilk C&C oyunlarının vereceği hissiyata yakın bir RTS oyunu gelecek mi, ben geleceğe çok umutlu bakamıyorum ama türe yakın strateji severleri mutlu edebilecek oyun hiç mi yok diye sorarsan *Hearts of Iron IV*, *Blitzkrieg 3*'ü bir köşeye not al derim. Çıkan oyunlardan ise *Planetary Annihilation*'a bakmanda fayda olabilir.

We fight for KANE!
We fight for Nod!

-Doğuhan Elmas

OYUN NASIL YAZILIR?

Merhaba Volkan Abi,
Ben birkaç yıldır bir sorunun cevabını çok merak ediyorum.
Çok gizemli girdin mail'e, fona rınrınrın müzik koydum!

Birkaç yılda hiç araştırma yapmadın mı diyecek olursan da açıkçası nasıl bir araştırma yapmalıyım bilemedim. Bu işin içinde olan birilerinden de en iyi cevabı alırım diye düşündüm. Tıraşı kesersem merak ettiğim, nasıl senarist olunduğu. Daha daraltırsak da nasıl oyunlarda senarist olunduğu. Şimdi bir örnek verirsem: Square Enix in oyunu Deus Ex: HR var mesela, fütüristik bir senaryosu var ve bence harika bir oyun. O oyunun kurgusu gerçekten güzel, evreni güzel, o robotik güçlendirmeler; robot uzuvlar, karakterin gözünden gördüğümüz artık nasıl olduysa gözlerine yapılan güçlendirmeler, kısacası süper insan yaratmalar vs. güzel. O evrende bulduğumuz o e-kitaplar detaylı ve yaratıcı, görevlerin kurgusu, ara sahneler, her şey harika. Peki bu kadar fikir, bu oyunda yer alan senaristlerin elinden mi çıkma...

***Deus Ex: Human Revolution* cidden güzel bir oyun, detaylarındaki zenginlik alkışlanası. Halen oynamamış olan varsa hemen girişsin oyuna derim. Sorunun cevabı ise kısmen evet. Oyunun ana hikâyesi/senaryosu genelde bir kalem üzerinden çıkar bir filmde olduğu gibi (*HR*'nin yazarı Mary DeMarle mesela, *Myst III*'ün de yazarı). Üretim aşamasına geçildiğinde ise bu senaryo, oyun içerisinde nasıl sunulacak, oyuncuya nasıl geçirilecek belirlenir. Ana hikâyenin yanında evreni zenginleştirecek hikayesel detaylar ise başka bir ekip tarafından ama aynı senarist desteğinde ek metodlarla oyuna yedirilir**





Videolarda Bu Ay



» LittleBigPlanet 3 geldi çattı. Bir stop-motion videosu çıktı tanıtım amaçlı. 4000'den fazla kareden oluşan eser 4 sanatçı tarafından yapılmış.
http://youtu.be/YDkmGgT4pY0



» PlayStation'ın oyun dünyasında pek çok kez standartları belirlediği bir gerçek. 20. yılı şerefine bir özet niteliği taşıyan bir video geldi Sony JP'den.
http://youtu.be/m4KWOOBCtz4



» Tekken 7 gelir hoş gelir, ama önce arcade! Namco hoş bir oynanış videosu yayınlandı. İşin garibiyse en ufak fiskede ekranda havai fişeklerin patlıyor olması.
http://youtu.be/jFcWaLte-Yo

Selam! OGZ



forum, email, twitter, facebook, youtube

(e-book, ses kayıtları, posterler vs.). Görsel detaylar ise genelde yazarın elinden çıkmaz. Oyunun çekirdeğini özümseyen tasarım ekibince bu görsel detaylar hayat bulur (ama elbette kafasında hayalini kurduğu yazar bu ekiple dirsek dirseğe çalışabilir).

Kafamı kurcalayan büyük soru bu, çünkü bundan sonra geleceğimi buna göre planlamak istiyorum, bende de böyle senaryolar yaratabilecek -azıcık bile- bir kapasite olduğunu düşünüyorum fakat nasıl olacağını ve gelişmekte olsa bile hâlâ bu konuda eksik olan ülkemizde asıl, bunun nasıl olacağını merak ediyorum. Ve bir de bunun için ayrıca oyun yapmayı da mı inceliklerini bilmeliyim, yoksa bir fikri mülküm olsa yeterli olur mu? Çünkü oyun yapma konusu hakkında pek bir şey bildiğim söylenemez. Biliyorum çok uzun oldu ama bu bile kısa bir özet aslında :) Böyle bir konuda soğuk makalelerden çok bir Oyungezer' deki abilerimden bilgi almak daha iyi olur diye düşündüm.
İyi ki sordun Alp böyle bir soru, umarım kimilerinin de merakını kaşır bu mail'in ve pek çok oyuncumuz heveslenir böyle şeylere. Çok iyi bir oyun senaryosu yazmak için oyun kavramı üzerine dair ne varsa bilmende elbette fayda vardır. Eğer hikâye açısından çok güçlü oyunlara bakarsan ya oyunun yönetmeni ya da oyunlarla organik ilişkisi olan biriyle karşılaşırsın. Tabii bu demek değil ki iyi bir hikâye yazman için çok iyi bir coder olman gerekiyor :)

-Tonguç Alp Türkten

AH NE GÜZELDİR SATÜRN MEHTABI

Çok sevgili Oyungezer ailesi,
Bu giriş o kadar çok açıdan hislerimi doğruca yansıtan bir cümle ki! 'Çok sevgili', 'ailesi', 'Oyungezer'... Bütün bu kelimeler tam ve eksiksiz anlamlarıyla özenle seçilmiştir. Açıkçası bütün bir epostayı yalnızca bu kelimelerin benim için ne ifade ettiğini ve sizlerin bu kelimelere nasıl sığdığınızı hatta sığmayıp, bendinizi çiğneyip aştığınızı anlatarak yazabilirim ama daha söylemek istediğim çok şey var, artık yeni paragraflara yelken açalım.
Duygusal bir insan olduğumu duyan duygusal girmiş bu ay email'lere. Tebrikler Ali. Mail'in yarışmayı kazandı ama çok uzun yazdığın için keyifl... Pardon, üzülerek kırpmak zorunda kaldık!

Öncelikle kim ne derse desin, lütfen derginin hiçbir şeyini değiştirmeyin. Bu derginin tek bir kılına bile zarar gelirse karşınızda beni bulursunuz. Derginin ismini seçerken nasıl düşünmüştünüz bilemiyorum ancak ben bu bileşik kelimeyi, onu oluşturan iki öğe açısından farklı farklı düşünüyorum. Kısacası, 'Oyungezer' oyun oyun gezmesi değil derginin benim için, 'oyun' ve 'gezer' olması. Yaklaşık brütte 75 ile 100 sayfa arası oyunlarla ilgili olan ama geri kalan 50-75 sayfası tamamen farklı konulardan oluşan bir içerik varken, bu dergi oyunlar içinde gezmiyor, oyunlara bakıp sonra da sanatta, teknolojide, sinemada şöyle bir gezintiye çıkıyor her ay. Biz de onun elini tutup birer 'gezer' oluyoruz bu sayfalardan taşan içerikte. Öyle ki derginin ilk virgülünden son noktasına kadar geziyoruz, yetmiyor kapağı tekrar tekrar turlayıp uğramadığımız bir yerin kalıp kalmadığına bakıyoruz.



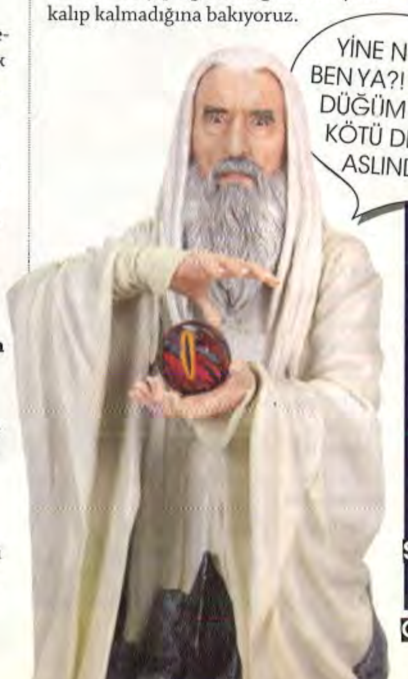
Semih Etiğ, serisine devam ediyor! Uzaydaki OGZ, LoL ve F2P dergilerimizin "tutulması" anını bizimle paylaşmış. Hayalgücün karşısında saygıyla eğiliyoruz Semih.

Derginin adının değişeceğini cidden hiç sanmıyorum çünkü bence de oldukça güzel. Her ne kadar İngilizcesi komik olsa da dilimizde fena durmuyor ve konsepti de hoş. Nerden çıktı dersen, Serpil'in eski bir köşesinin adından geldi Oyungezer. Liseliler bilmez :p

Steam'in TL'ye geçmesi çok sevindirdi beni **(Ubisoft'un kalleşliğinin Saruman'la boy ölçüşmesi dışında).** Hatta bir sabah saat 6'da uyandım, uyku tutmadı. Telefonumdan Steam'in uygulamasına girdim, bir de ne göreyim? **Witcher 3**, 75 TL! Kız arkadaşımı uyandırdım hemen, "Witcher 3 75 TL, Witcher 3 75 TL!!" Tabii o pek oyun oynamayan biri olduğu için kendimi onun yerine koyunca, saat 6'da uyandırılıp beni ona hızlıca 'witcherüçyetmişbeşlira' diye tekrarlarken görmüş olması çok tuhaf olmuş olabilir, hatta belki kabus gördüğünü sanmıştır. Ama hemen aldım oyunu tabi, kaçamazdı, kaçmamalıydı!
Öncelikle, eğer bu telefon sonrası halen terk edilmediysen çok şanslısın. Onun haricinde Steam'in TL'ye çıkışı ve ardından yaşananlar pek

OGZ YAZARLARINI 5 ADIMDA NASIL DELİRTİRSİNİZ!

1. Sabah ezanından önce, 03:40 dolaylarında, Facebook üzerinden takıldığınız bir oyunu nasıl geçeceğiniz üzere soru sorun. Öyle bir oyun yok ise torrent linki isteyin!
2. Ofise eli boş gelin! (Hele bi'!)
3. OGZ kapağında neden bir indie oyunu olmadığını, yoksa firmalardan para mı alındığını imalı bir şekilde sorun. IGN örneğini verin.
4. 4K çözünürlüğünde oyunların yaygınlaşması gerektiğini iddia edin. Sanal gerçeklik gözlüklerinin işe yaramayacağından bahsedin.
5. En sevdiği oyun t-shirtlerinin üzerine yanlışlıkla kahve dökün, yağ damlatın, öksürün. İmamı arayın.





Soldaki mavi fondaki kim? Mortal Kombat'tan Sonya tabii ki. Daha doğrusu ise Sonya'ya görünüm veren Kerri Hoskins. Sağdaki gözlüklü kim? Evet, Kerri değil. Onun yanındaki Kerri (oh). Bu sefer Killer Instinct 2014 için ampülleri giymiş. Hiç değişmemiş değil mi?!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

BİR SABAH SAAT 6'DA UYANDIM, UYKU TUTMADI. TELEFONUMDAN STEAM'İN UYGULAMASINA GİRDİM, BİR DE NE GÖREYİM?

çok kişiyi sevindirdi, pek çok kişinin de sinirini bozdu şüphesiz. İşin içinde "para" varsa, her şeyin güllük gülistan olmasını beklemek gerçekçi olmazdı elbette. *Witcher 3* gibi fiyat politikaları diğer oyun firmalarına da sıçradı mı, oldu bu iş!

Interstellar ne kadar muhteşem, ne kadar kusursuz, ne kadar belki de gelmiş geçmiş en iyi film. Christopher Nolan ne kadar dahi, ne kadar müthiş yetenekli, Hans Zimmer ne kadar Mozart, bir o kadar da Beethoven bir adam... Filmden sonra ağzımı kapatmak için itfaiye çağırdılar, ama filmin şokuyla ağzım bir karadeliğe dönüşmüştü bile ve gelen itfaiyecilerin hiçbir şansı yoktu maalesef. **Benzetmelerin ve *Interstellar* gazın beni korkutmadı değil Ali, neyse ki biz bizeyiz! *Interstellar*'ın harika bir film olduğuna kesinlikle katılıyorum (kusursuz olduğuna ise katılmıyorum). Günümüz bilim-kurgu filmleri bilim kısmını atlayıp kurguya abanırken Nolan kardeşlerin konuya eşit yaklaşması iyi geldi bünyeye. Bilim dünyası da zaten filmi bağrına bağrına bastı. Bu tip filmlerin sayısı arttı mı, oldu bu iş Vol.2.**

-Ali Yiğit Bireroğlu

ARAMIZDAKİ WARCRAFT'ÇILAR

Selamlar OGZ tayfası,
Ben yüzde yüz İsveç ortaklı bir mühendislik şirketinde projeler müdürü olarak görev almakta olan bir elektrik elektronik mühendisi, eski bir oyunseverim. Konuya CV'm ile başlayıp kafa kağıdım ile devam edeceğim, zira 37 yaşındayım. İnanmazsınız WoW diye bir şey yokken Warcraft 1'i oynamış, "Survive for 30 minutes"ı okuyunca bu nasıl görev lan demiş bir nesilden geliyorum. **Bir an kendimi işveren sandım Cem, "5 yıl sonra kendinizi nerede görüyorsunuz?" sorusunu soracaktım neredeyse :) *Warcraft 1* çağından geldiğine de tabii ki inanırız, yaş ortalaması yüksek bir dergiyiz.**

Sonrasında ODTÜ EE labı server'ını kırıp War2.exe yükleyip 3 hesaba bölüştürüp multiplayer'a yelken açmamız, StarCraft-Broodwar ikilisi ile de okulu 1,5 yıl uzatmam ise ayrı mektup konusudur. O zamanlar para yoktu, kopya oyun vardı. Zar zor RAM upgrade'i

Anket



%13 Farming Simulator

%23 Microsoft Flight Simulator

%64 Euro Truck Simulator



>> @OYUNGEZER: BU USLU SİMÜLATÖRLERDEN HANGİSİ FAVORİNİZ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BU AY BİRÇOK OYUN TERS KÖŞE YAPTI. SENİ İYİ YÖNDE EN ÇOK ŞAŞIRTAN OYUN HANGİSİYDİ?

Goat Simulator MMO, hayatımda ben bu kadar epik, bu kadar destansı, bu kadar ağlatan, bu kadar ruhuma işleyen bir senaryo daha görmedim. **-Serdar Ersöz**

Persona Q'da o kadar karak terle kötü olur diye düşün müştüm ama mükemmel bir oyun yapmışlar. **@mehmetemresenel**

Far Cry 4. Özellikle Unity olaylarından sonra ve FC3 DLC'si olmasına rağmen tutuldu baya. **-Ulaş Vazlef**

>> PEKİ KÖTÜ YÖNDE ŞAŞIRTAN OYUNLARI HAFIZANIZDA ŞÖYLE BİR YOKLASANIZ?

01 Dreamfall'un sonu! Öylesine muhteşem oyuna o son olmamıştı bence. **-Sibel Eliz Sut**

02 Açık ara Watch_Dogs, sen git GTA V gibi bir efsaneye diss at, saçma sapan bir oyun sür meydana. Oyun bile değildi, o kadar saçma bir şeydi ki. **-Mehmet Yıldırım**

03 Tomb Raider: Angel of Darkness. Beklentim düşüktü de, bu kadar da berbat beklemiyordum. **-Özgün Şahin**

04 Borderlands gibi muhteşem 2 oyunun ardından korkunç bir 3. Oyun tamamen şaşırttı beni **-Batu Kaan Dilaver**

05 Assassin's Creed III. Ezio'dan sonra bu kadar hödük bir karakter beklemiyordum **-Emre Küçükarslan**

>> @OYUNGEZER: "O" YAZIYI GECİKTİRME SEBEBİNİ İTİRAF ETMEK İSTER MİSİN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Tamam, iftiraf ediyorum: Civilization! Ama uzay bıdı bıdısı değil, halis mulis Civilization V. **@pebblesinmymind**



DATA yazımın hâlâ son rötuşlarını yaptığım şu anda bile belirtmek isterim ki, yok öyle bir şey! Yazım gecikmedi! **@erengy**



Ama hakkımı yemeyin, zaten heyecandan yazı uzun sürü yor, hem de Draenor geldi bu ay. Ne yapayım ki?!. **@gizemsedef**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

yapardık. O zamanlar Daggerfall vardı, zaman da vardı, tek bir dungeon zaten Skyrim haritası kadar sürerdi. Şimdi ise paradan bol bir şey yok. PC toplamaktan usandıktan sonra PS2 aliim bari diyerek çat PS2 almıştım zamanında, çıktıktan hemen sonra fat kasa PS3 aldım. Geçen kış PS3 sonlarına yaklaştı, PC'de ne olup bitmiş öğreneyim bari dedim, MSI GE70 çaktım hanıma bile sormadan. O derece yani OGZ. Ama ismi Sarp (mektubu Sarp'a yazmayı planlamıştım yağcılık da olsun diye ama her ay başkası cevaplıyormuş meğer :) olan dünyalar tatlısı 1 yaşında da bir oğlum var. Haftada neredeyse 55 60 saat mesaim var, o tatlı şeytanı gördüğüm kısa sürede de PES'te El Classico maçı yapmaktansa yerde beraber yuvarlanmayı tercih ediyorum. Yani haftada 5 saat oyun süresi bazen kalıyor, çoğu zaman da kalmıyor. İşte o yüzden kendime "eski" bir oyunsever dedim.

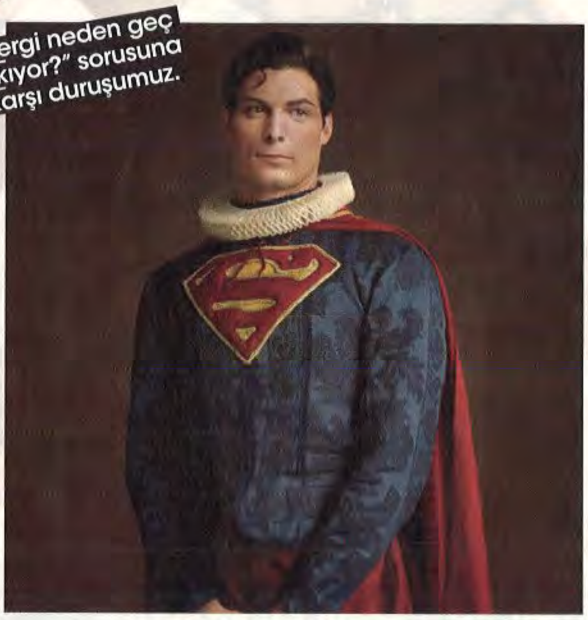
"Paradan bol bir şey yok" lafına takılmıyormuş gibi yapıyor ve Sarp'ın yanaklarından mıncırıyoruz. Şu sıralar seni en iyi Sinan anlıyordur sanırım. Ben bekârım, hâlâ El Classico maçını tercih ediyorum!

Ya arkadaşım siz ne güzel bir dergiymişsiniz öyle?! TES: Online kapağını görünce heyecanlandım birden, oynayacak zaman olmasa da abone olmalı mıydı öğrenmeli idim. Siz her ne kadar aramız iyi deseniz de diğer büyük oyun dergisi gibi boş bir dergi bekliyordum. Ana akım her türlü diğer mecmua gibi de diyebiliriz. Yıllarca fitness dergisi aldım, 6-packs Ahmet Kural espirisi gibi sadece bira paketinde kaldı benim için. Ekonomi dergisi alanların hiçbirinin dolar milyoneri olmadığı gibi. İçinde geyik fakat objektif oyun incelemelerini geçtim, aykırı yazıları, film sayfası, kitap... Kısaca bomba bir dergi idi. Helal olsun. Dur dedim haziran sayısını da aldım. Kalitede, özgünlükte bir değişiklik yok. Sonra hatırladım. İlk sayılarınızı da almıştım. Bu o GAMESHOW kokan dergi idi. Hem baskı mürekkebi, hem de özgür ruhu ile! Hangi uluslararası projenin hangi safhasında almayı bırakmıştım hatırlamıyorum :(Helal olsun OGZ böyle devam edin.

-Cem Demir

Oyungezer özgün ve özgür ruhunu korumak adına her ay 2,5 ton çaba ile siz eski veya yeni oyuncuların karşısına çıkıyor ve şaka bir yana, damak tadına hitap edebilen her oyuncu beni mutlu ediyor. Kağıt ile mürekkebin o tarifi zor dansı giderek yerini dijitale çevirirken "dergi almak" fiilini halen gerçekleştiren oyunculara selam olsun. Ulan çok duygulandım; Die for Metal şarkısı eşliğinde senle kola içesim geldi Cem (adam da Manowar'cu çıktı, yapacak bir şey yok \m/)

"Dergi neden geç çıkıyor?" sorusuna karşı duruşumuz.



> "WOW DİYE BİR ŞEY YOKKEN WARCRAFT 1'İ OYNAMIŞ, "SURVIVE FOR 30 MINUTES"I OKUYUNCA BU NASIL GÖREV LAN DEMİŞ BİR NESİLDEN GELİYORUM."

BENİ KÖYÜMÜN ADUKETİYLE YIKASINLAR

Volkan usta, selam! **(elindeki fırın küreğini bir köşeye bırakır ve) Sana da selam Furkan.**

Street Fighter'la tanıştığın oyun, ilk oyundaki ana karakterin nedir?

İlk tanıştığım SF oyunu ikinci oyun idi. Bir lunaparkta tanışmıştık kendisiyle. Asıl SF ilgim daha sonra şekillendi. En çok Ryu ile oynardım (şu anda Ken).

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş oyunu? (SF II büyük ihtimalle ama yine de sorayım dedim)

Evet, senin de söylediğin gibi *SF II*'dir. Hâlâ taş gibidir, iyi bir başlangıçtır.

Street Fighter'ın yenisine daha ne eklenebilir sence? (Bir şey kalmadı yapılabilecek çünkü.)

Her zaman yapılabilecek bir şey bulur Yoshinori Ono. Örneğin *SF x Tekken*'de gem sistemi koymuştu. Her çıkan yeni SF'nin bir önceki ile genelde alakası olmaz. Bence bu alışkanlık devam edecek.

Bir SF karakteri olsan kim olurdun, neden?

-Furkan

Hmmmm... Blanka olsam fena olmazdı. Elektriği beleşe getirir, yemek yeme miktarımı da iyi artırırdım, kilo almadan!

Bitmiş bile... Daha anlatacak taktiklerim, atacak serin havalarım vardı ama onlar da bir dahaki sefere artık. Dergiyle ve kendinizle ilgili her tür fikriniz, yorumunuz, bir çift lafınız için buralardayız. Ayrıca 1TL'nize kıyıp ilan da hazırlayın!

REHBER

OGZ'DE MEKTUBUNUZ NASIL YAYIMLANIR?

- Esnafa seslenir gibi girişin mektuba. "S.A Serpil abla", "Sarp hacıt naber", "Ömer reis iyi misin?" gibi şeylere bayılırız. Bayılırık.
- İlk paragrafınızda OGZ'yi överseniz +5 puan. SETİ ailesine bağlı diğer kanalları da överseniz +10. Rakiplerimizi küçümserseniz ayrıca +15. Toplam kaç puan olursa iyi oluyor, onu veremiyoruz maalesef.
- Henüz 18 yaşında bile olsanız "ah o Lotus günleri neydi ya<3" demezseniz olmaz. Retro seven bir camiayız ve eskici ruhlu oyunlar canımızdır. Final Fantasy'yi cümle içinde kullanırsanız Ömer ayrıca sevinçten deliriyor.
- Kolay sorular tercihimizdir. PS4 mü alayım GameWatch mu gibi sorulara (hadi olmadı GameCube) cevap verebileceğimizi düşünüyoruz.
- En sevdiğimiz kitaplar yerine en sevdiğimiz tatil mekanları, yemekler veya ayakkabı markaları gibi "En sevdiğin X" formülü sorular iş görmüştür hep.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Postacısı

Bütün yaz saz çalıp gönül eğlendiren Marmarisli yazarımız Nurettin, ilk yağmurda ofisin kapısında belirdi. Sırılsıklam olmuştu, titriyordu, sayıklar gibi bir sesle sordu: "Bana mektup var mı..?"
Var mı sevgili okur? Gelecek ay sorularınız için Nurettin Tan buralarda olacak. Bekleriz.



GOBLIN STORE
MAGIC THE GATHERING
YU-GI-OH!
TURNUVALARI
COSPLAY&FRP
ETKİNLİKLERİ
OYUN TURNUVALARI
LEAGUE OF LEGENDS, COUNTER STRIKE:GLOBAL OFFENSIVE
HEARTHSTONE
HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE
LEAGUE OF LEGENDS
YU-GI-OH! TRADING CARD GAME
MAGIC The Gathering
ADRES
STORE:Hüseyinağa Mahallesi İstiklal Caddesi Halep Pasajı No: 62/96 Beyoğlu / İstanbul
FRP&GAMING CAFE:Caferağa Mah. Miralay Nazım Sok. No:25/A Daire:1. Kadıköy.
(OCAK 2015'ten itibaren!)



Had Safhada

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Sosyal Medya Detox Deneyi [Bölüm 2]

Geçen ay yarım kalan köşe yazımı okumayanlar için özet geçeyim: Sosyal medyada, özellikle de Facebook'ta geçirdiği boş zamanlar Sinan'ın canını sıkmaya başlamıştır. Sinan bu noktada hem dirayetini sınamak, hem de halka açık bilimsel bir deney yapmak adına bir karar verir: 30 gün boyunca sosyal medyayla ilişkisini kesip kesemeyeceğini deneyecektir. Karar verilir, PC'de Facebook'tan çıkılır, telefon ve tabletten Twitter silinir.
Detox başlar.

İlk günler oldukça zorludur. Her Chrome açılışında el otomatikman "F"ye gitmektedir. Her telefon ele alındığında baş parmak Twitter'ı arar. Ama, günler geçtikçe bu baskı giderek azalır. 20. güne vardığında artık her boş anında sosyal medyaya girme zorunluluğu hissetmemeye başlar...

Deneyin bundan sonrasında sosyal medyayı hatırlamadığım için, sonrasını blog'umda detaylandırmamışım. Deneyin üstünden neredeyse bir yıl geçtiği için o dönem hissettiklerimi tam olarak hatırlamam mümkün değil, ama 30 gün sosyal medyasızlığın etkisini görmek için başladığım deneyin 42 gün sürdüğünü görünce şu anda ben bile şaşırdım. 20. günden sonra iş verimimin arttığını, elim sosyal medyaya gitmediği için daha verimli çalıştığımı, zamanımı "boşa harcayacak" şeyler konusunda daha "seçici" davranmaya başladığımı hatırlıyorum. Bununla birlikte, nefsiyle olan mücadeleyi kazanan her insanın hissettiği haklı galibiyet hissi de vardı elbette.

> BİRAZ VAKİT GEÇİRİNCE VERİMLİ OLAN SOSYAL MEDYA GEZİNTİSİ, 1-2 SAATİNİZİ YUTMAYA BAŞLARSA, BUNA BİR DUR DEMENİZ GEREKİYOR ARTIK

Ve 42 gün sonra 6 Ocak'ta başladığım deneye 16 Şubat'ta son verdim.

Facebook'un çok zamanımı almasının en büyük nedeni, ortaya müthiş bir bilgi ve birikim salatası sunması. Facebook'umda 4000'den fazla kişi var ve her biri ayrı bir görüşten, inanıştan, sosyal çevreden insanlar. Hepsi farklı şeylere ilgi duyuyor ve bilgi birikimleriyle geliyor. Haliyle inanılmaz bir bilgi çeşitliliği akıyor Facebook zaman tünelinde. Türkiye'deki haber sitelerinde gezerek en ufak bir "haber" veya "bilgi" edinmek mümkün olmadığından ilgi çekici, bilimsel, sosyolojik, komik olaylarla karşılaşmak için en büyük şansım Facebook. Her açtığımda, daima ilgi çekici bir şeyler buluyorum. Kendim mutlaka birilerinin işine yarayacak bir şeyler paylaşıyorum. Sosyal medyada takılmaktan keyif alıyorum.

Ama bu kontrolsüz bir bağımlılığa doğru evrilmeye çok müsait bir keyif. Bu deney sayesinde, bir işi bitirir bitirmez elimin Facebook'a gitmeye meylettiğini fark ettim. Tıpkı marjinal fayda kuramında olduğu gibi, biraz vakit geçirince verimli olan sosyal medya gezintisi, 1-2 saatinizi yutmaya başlarsa, buna bir dur demeniz gerekiyor artık. Ve ben, bu deneyden sonra, ne zaman sosyal medyaya girmek istesem, kendimi bir yokluyorum: "Şu anda yapıyor olmam gereken önemli bir şey var mı?". Çünkü artık gerçekten boşa harcayacak 1 dakikam yok. Seti Media'daki işimin çok zaman istiyor olmasının yanında, ailemle vakit geçirmekten çok hoşlanıyorum ve ayrıca kendi özel çalışmalarıma da zaman ayırmam gerekiyor. Günde 3-4 kez Facebook'a girmemin, her gün 1 saat kaybetmem demek olduğunun farkındayım ve bu artık katlanamayacağım bir zaman kaybı.

Sosyal medya önemli, eğlenceli ve hayatımızın bir parçası. Ondan kopmak gibi bir şey artık mümkün değil. Benim gibi, başka insanlarla bir şeyler paylaşmayı çok seven birisi için hiç mümkün değil. Ama ne kadar zaman ayırdığınızın mutlaka bilincinde olun. Farkında olun. Sosyal medyanın sizi değil, sizin onu kontrol altında tuttuğunuzdan emin olun mutlaka. Yoksa bir bakarsınız yaşınız 38 olmuş ve her gece 2'de 3'te yatıyor, uykusuzluktan bayılmadan önce "bunca zamanı çok daha faydalı şeylere ayırabilirdim" diye pişmanlık duyuyorsunuz.









Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Saman Alevi

Çoğu kişi için spor görmezden gelinen ve öncelik sırasında pek gerilerde olan bir şeydir. Olmasa da olurdur. Bana kalırsa durum pek öyle değil. Hayır, bireysel olarak faydalarından falan bahsetmeyeceğim. Bir endüstri, bir sanayi olarak ele aldığımda, aslında bir ülkenin çok net fotoğrafını çeken, toplumsal yapısı hakkında müthiş ipuçları taşıyan bir olay spor. Zaman zaman bireysel başarılarla parlayan isimler dışında ne sanat, ne de teknoloji ihraç edemeyen bir ülkenin vatandaşlarıyız maalesef. Bu bir arada yaşamaya çalışan bir topluluk olarak hepimizin sorunu elbette. Yaptığımız işin bize kazandıracağı imaj, para ve statülerle, işin kendisinden daha çok ilgilendiğimizden olsa gerek... Neyse, bu başka bir konu...

Ülke olarak en büyük paradoksu futbolda yaşıyoruz. Yoldan geçen 10 kişiye sorsanız 8'i bir teknik adam kadar idman, taktik, motivasyon bilir. En büyük futbol ulemaları hep bizim tribünlerden çıkar ama gel gör ki şu topu bir türlü adam akıllı oynayamayız. Bu sene Avrupa'da mücadele eden takımlarımızdan birinin, bir Alman ekibiyle yaptığı iki karşılaşma sonunda yenen 8, karşılığında atılan 1 gol sadece "futbol" olarak ele alınamaz. Hele ki karşılaşma ertesinde istatistiklerini karşılaştırdığım aynı mevkide oynayan iki rakip oyuncudan muzaffer olanın, mağlup olandan üç kat az kazanıyor olması müthiş net bir fotoğraf olarak dikkatimi çekti.

“ZAMAN ZAMAN BİREYSEL BAŞARILARLA PARLAYAN İSİMLER DIŞINDA NE SANAT, NE DE TEKNOLOJİ İHRAÇ EDEMEYEN BİR ÜLKENİN VATANDAŞLARIYIZ MAALESEF”

Türkiye'nin spor geçmişine baktığımızda futbolda bir-iki saman alevi misali parlama, basketbolda efsane Efes kadrosuyla gelen Koraç Kupası, GS bayan basket takımının Avrupa şampiyonluğu, Naim'in halterde Olimpiyat şampiyonluğu, FB bayan voleybol takımının dünya şampiyonluğu, Süreyya'nın atletizmde, Hamza'nın güreşte kazandığı altın madalyalar... Tümünün ortak özelliği devamının gelmemiş olması. Hatta başarı kazandıktan sonra, adeta bir çöküş sürecine girilmesi. Bu durum "sporda başarının dünü kesinlikle yoktur; o kavram bugün için vardır" diyenleri anımsatır bana hep.

Spor tam olarak bir sistem ve disiplin olayıdır. Kesinlikle devamlılık ve istikrar ister. Benim anlamadığım durum şu: Ülkemizde sporun gelişimiyle ilgilenen profesyoneller nasıl oluyor da bu iki basit temel dinamiği hayata geçirmekte bu kadar zorlanıyor? Sanırım bunun en temel sebebi ülkemizdeki federasyon yapılarının en aşağıdan, en yukarıya kadar sağlıksız olması. Özerk yani devletten bağımsız ya da devlete bağımlı federasyonlar sporcu yetiştirmek, yetenek keşfetmek yerine dışında üyelerinin kendi içindeki güç savaşlarına, adam kayırmalara sahne oluyor ve gördüğüm, okuduğum kadarıyla çoğunun içine iş bilmez birçok insan sırf birinin tanıdığı, yakını diye birtakım pozisyonlara getirilmiş. Ben bunu sade bir vatandaş olarak görebiliyorsam, işin bizzat içindeki karakterler nasıl görmezden gelebiliyorlar?

Türkiye nüfusunun %50'den fazlası 25 yaşın altında... Siz dışarıda gezerken, TV izlerken, bu nüfusu spora yönlendirecek ama kazanacağı parayı düşünmeden, gerçekten oyunu sevdirecek çalışmalara rastlıyor musunuz? Ben hiç göremiyorum da... Peki, bu ülkede futboldan başka yapılabilecek spor yok mu? Bu işlerle ilgilenen kimse, "yahu 10 yılda belki bir kere atletizmde başarı geliyor" ya da "Wimbledon'da neden hiç tenisçimiz yok" diye kendi kendine düşünmüyor mu? Haydi diyelim ki gücü ve parayı oyunun kendisinden daha çok seviyoruz; her spor disiplininin bir sanayi olduğunu göremiyor muyuz?

Göremiyoruz, değil mi? Zor geliyor... Bu memlekette maalesef sporun önderi yok, "sahibi" var. Sanki diğer her meslekte olduğu gibi...



PORTAL

Uzun zamandır beklediğimiz "o" ay geldi, etraf bir anda oyun doldu. Ama ilerisi için heyecanlanmamak için bahane değil bunlar!



UBISOFT'UN BAŞINA GELENLER

Bir şirketin aynı ay içerisinde üç AAA oyun çıkarıp, bir sonraki ayın başında da dördüncüyü peydahlayacak olmasının sıkıntısını çekti oyun dünyası Kasım ayında. *Assassin's Creed*'den *Rogue* ve *Unity*, üstüne *Far Cry 4*'ün yükünü de alınca **UPlay**, yani Ubisoft'un sistemi çöktü. Yaklaşık bir hafta kadar herhangi bir şekilde UPlay ve hizmetlerinden verim alamayan oyuncular *Assassin's Creed*'lerde ne co-op, ne *Initiates*, ne de önceki *Assassin's Creed*'lerden kazandıkları artıları göremediler.

Bunun yanında *Assassin's Creed Unity*, başlı başına bir sorun yumağıydı. Günaşırı gelen güncellemeler sorunların bir kısmını çözse de asla tam bir rahatlık sağlayamadı. Özellikle konsollarda ilk günden itibaren frame rate düşüşleri ve oyunun takılıyor olması oyunları alanları haliyle mutsuz etti. En son ay sonunda yayınlanan bir yamayla 300'den fazla problem de giderildi ama olan olmuştu artık. Tam olarak nelerin etkilendiği konusu ise inceleme sayfalarında sizleri bekliyor. Gözler de, siz bu yazıyı okurken piyasada olan *The Crew*'da.

Ama olanların sonunda **Ubisoft**'un verdiği karar, özellikle *Unity*'nin Season Pass'ini almış oyuncuları ilgilendiriyor. *Unity*'nin oyunculara tüm platformda çektirdiklerinden sonra Ubisoft Season Pass'in satışını durdurduğunu açıkladı. Ardından da hem *Dead Kings* DLC'sini herkese ücretsiz vereceğini, hem de Season Pass'i almış olanların bir Ubisoft oyununu bedava alabileceklerini ekledi. Yani siz de Season Pass'i hevesle alanlardansanız, karşılığında *The Crew*, *Far Cry 4*, *Watch_Dogs*, *Assassin's Creed: Black Flag*, *Rayman Legends* ya da *Just Dance 2015*'ten birisini seçebiliyorsunuz. Daha bu oyunların nasıl elde edileceği bilgisi sunulmadı gerçi, ama 15 Mart 2015'ten önce herkes oyununa kavuşmuş olacak. *Assassin's Creed Chronicles: China* ise hâlâ Season Pass'in parçası.


PLANETARY ANNIHILATION


RUST


SPACE ENGINEERS

STEAM: ERKEN ERİŞİM

ÇIK(A)MAMIŞ OYUNLAR KATALOĞU -Sarp Kürkcü

Erken Erişim (Early Access) kavramı aslında video oyun endüstrisinde bir süredir var. Ama 20 Mart 2013'te **Steam**'in tam da bu isimle başlattığı hizmet hayatımızın ortasına serbest düşüşteki bir gülle gibi inince daha da dikkat çeker oldu. Bugün burada bu yazıyı okuyor olmanızın sebebi ise, Steam'in politikalarında değişikliğe gitmiş olması ve Erken Erişim kavramının son bir yıldır sorgulanmasıyla alakalı.

Tanım olarak bakarsak erken erişim, bir mebla ödeyerek bir oyunun bitmemiş halini alıp kurcalayabilme eylemidir. "Oynayabilmek" diyemiyorum, çünkü karşınızdaki oyunun ne halde olduğu üründen ürüne farklılık gösterir. Genelde erken erişimde oyuna dahil olmuş kişiler bitmiş ürüne de sahip olurlar. Bu süreçte oyunu oynayarak geri dönüşlerde bulunurlar ve geliştiriciler bunlardan faydalanıp oyunu insanlarla senkronize bir şekilde geliştirebilirler. Üstelik erken erişim normalde ana parayı bulamamış ya da fikrini büyük dağıtıcılara satamamış, hepsinin ötesinde bağımsız kalmayı hedefleyen geliştiricilerin hayallerini ortaya koyması için de güçlü bir araçtır.

Ama her ütopik hayalde olduğu gibi, erken erişim de özellikle Steam'in kanatları altında büyürken bolca çakılmayı ihmal etmedi. **EEDAR**'da analist olarak çalışan **Patrick Walker**'ın açıklamasına göre Erken Erişim'e çıkmış Steam oyunlarından sadece %25'i gün yüzünü görüyor. 2014 içerisinde Erken Erişim kategorisinde olan oyunlarla tam sürüme ulaşabilmiş oyun oranı 213'e 48. İşler hiç ama hiç iyi gitmiyor.

Bu noktada *Pixel Piracy*'nin geliştiricisi **Alex Poysky**'ın güzel bir açıklaması var. Erken Erişim aşamasında Steam'de satılan oyunlardan gelen paranın hem firmalara hem de oyunlara yatırım olarak kullanılmasının doğru yol olduğunu söylüyor. Ama o parayı işe yönlendirdiğinde daha fazlasını kazanamayacağına inanan kişilerin oyunu o halde bırakıp yollarına devam ettiklerini, böylece de Erken Erişim sisteminin yara aldığını da eklemeyi unutmuyor.

STEAM NE YAPTI?

20 Kasım'da Steam, Erken Erişim politikasında bazı kural eklemeleri yaptı. Erken Erişim belirtecinin mecburiyeti, hiç başlanmamış ve eklenecek olan özellikler üzerinden satış vaadinde bulunmamak, fiyatları diğer platformlarla aynı tutmak gibi şeyler dahil. Ama bazı net cümleler var ki, aynen alıp yazmak en iyisi:

"Az miktarda satışla ya da hiç satamayarak yapıma devam edemeyecekseniz Erken Erişim başlatmayın."

"Oyununuzdan etrafta bahsederken beklentileri düzgün belirlediğinizden emin olun."

"Oynanabilir bir oyun ortada yoksa, Erken Erişim başlatmayın."

Son olarak da Valve, sistemin oyuncuyu geliştirme aşamasına dahil etmek olup tünelin sonunu göremeyecek bir oyun vaadiyle para toplamak olmadığını belirtti. Yani tüm mekanikleri bitmiş bir oyunu bug ayıklama için Erken Erişim'e çıkarmanın yanlış olduğunu söyledi.

Bu maddelerin hiçbiri yeni değil, ama insanların güveni ve bağımsızlara karşı olan destekleri son bir buçuk yılda hoş olmayan sonuçların çıkmasına sebep oldu. Oyun yapımı eskisi kadar gizemli değil artık. Oyun motorları erişilebilir, geliştirici günlükleri hiç olmadığı kadar çok. Ne döndüğünü biliyoruz. O nedenle platformu fark etmeksizin erken erişim olan herhangi bir oyuna elinizi uzatırken, ne döndüğünü bildiğinizden emin olun.

KUTULU ERKEN ERİŞİM

Şu ana kadar erken erişim aşamasında da olsa kutulu olarak piyasaya çıkan ve dikkat çeken iki oyun var. Birincisi *Planetary Annihilation*, öteki ise *Space Engineers*.
Bu olay bambaşka bir tartışma konusu çünkü mağazadan kutulu oyun alanlar her daim detaylı araştırmalar yapıp orada bulunan insanlardan oluşmuyor. Etrafta telefonlarını çıkarıp ellerindeki ürünü etraflıca araştıran insanlara pek rastlamıyoruz örneğin. Üstünde "Erken Erişim" ibaresi olsa bile oyunu bilinçsizce alabilecek büyük bir kitlenin varlığı, konseptin zedelenmesinde başka bir etken olabilir.

DAYZ, BU AY AÇIKLANAN 2016 ÇIKIŞ TARİHİNE RAĞMEN HÂLÂ ERKEN ERİŞİM'DE EN ÇOK ŞÜPHE YARATAN OYUNLARDAN





ZAMAN ÇİZELGESİ

Fez'in yedi yıl süren çalkantılı hikâyesi...

17 TEMMUZ 2007
Fez için TIGSource forumlarında mütevazı bir başlık açıldı.

13 NİSAN 2012
Fez, Xbox 360'a çıktı ve bir yıl boyunca bu platforma özel kaldı.

13 HAZİRAN 2013
Fez II, E3 fuarındaki basın konferansının sonunda duyuruldu.

27 TEMMUZ 2013
Fez II, @Polytron hesabından yapılan bir duyuruyla iptal edildi.

9 ARALIK 2013
Fez, tüm platformlarda toplam 1 milyon satış rakamına ulaştı.

23 AĞUSTOS 2014
Phil Fish, Fez ve Polytron markalarını satışa çıkardığını duyurdu

BİR OYUN YAPIMCISININ YİTİRİLİŞİ

PHIL FISH YOK, FEZ II İPTAL -Eren Okka

F*ez*'in yapım öyküsü bağımsız oyun dünyasındaki zorluklara dair başlıca örneklerden biridir. O rengârenk, cıvıl cıvıl görünümünün ardında, az kalsın "bağımsız oyunların *Duke Nukem Forever*'ı" olacak bir oyun yatar. *Fez II*'nin iptali ise bir internet dramı olduğu kadar, bize oyun yapımcılarının da birer insan olduğunu hatırlatır.

İlk duyurusu ta 2007'de yapılan *Fez* ancak 2012'de çıkabilmişti. Bu beş yıllık süre içerisinde **Phil Fish**, eski iş arkadaşı **Shawn McGrath** ile görüş ayrılığına düştü ve deviantART üzerinden bulduğu programcı **Renaud Bédard** ile yoluna devam etti (McGrath daha sonra kendi firmasını kurup *Dyad*'i yaptı). Bildiğiniz üzere *Fez* basit bir platform oyunu değil. Biz oynarken kafayı kırdıysak bir de yapanları düşünün. Bédard da oyunun gecikmesini büyük oranda buna, kendi deneyimsizliğine, ekibin küçük çapına ve Fish'in mükemmeliyetçiliğine bağlıyor. Süreç bu kadar uzayınca, bir Olay Mahalli klasiğidir, paralar suyunu çekti tabii. Bir diğer Kanadalı bağımsız stüdyo olan **Trapdoor** yardım elini uzatmasaydı belki de *Fez*'i asla oynayamayacaktık.

E3 2013'de bir devam oyunu açıklandığında hepimiz çok sevinmiştik. Ancak henüz bir ay sonrasında **Polytron**'un resmi sitesinde şöyle bir duyuru yayımlandı: *"Fez 2 iptal. Benden bu kadar. Parayı alıp kaçıyorum. Daha fazlasını midem kaldırmıyor. Bu tek bir olayın değil, uzun süren lanet bir mücadelenin sonucu. Siz kazandınız."* Bahsi geçen olay Phil Fish'in kısa süre öncesinde bir GameTrailers çalışanıyla Twitter üzerinden yaptığı tartışma, uzun süreli mücadele ise birtakım oyuncuların ve eleştirmenlerin olumsuz, hakarete varan tavrıydı. İşin ilginç yanı, bu iptal haberini diğer Polytron çalışanları da biz oyuncularla aynı anda öğrendi.

Aradan bir yıl geçti, malum #GamerGate olayları patlak verdi. Phil Fish'in Zoe Quinn'e verdiği destek kimileri tarafından hoş karşılanmadı. Polytron'un web sitesi ve Twitter hesabı Fish'e bir uyarı mahiyetinde hack'lendi, Fish ve şirketi hakkında özel bilgiler içeren 1,5 gigabyte'lık bir dosya paylaşıldı. Bir iddiaya göre tüm bunlar düzmeceydi; Fish bahane yaratmak için kendi sitesini sözde hack'lemiş, bu gösteriyi gerçekçi kılmak için de kişisel bilgilerini açığa vurmayı göze almıştı. Mümkün mü? Mümkün. Kanıt var mı? Yok. Her halükarda, sonrasında Fish oyun geliştirme dünyasından tamamen ayrıldığını açıkladı.

Phil Fish, en hafif deyimle, lafını esirgemeyen bir insan. Fazla duygusal, kaba, hatta çocukça olarak nitelendirilebilecek çıkışlar yapıyor. Dolayısıyla bu tavırlarının tepki çekmesi şaşırtıcı değil. Lakin kendisinin bundan böyle oyun yapmayacak olması tüm oyun dünyasının kaybı, bu olaylar esnasında yalnızca *Fez II*'nin iptaline üzülmekse hepimizin ayıbıdır. Oyun yapımının bu işe gönülden bağlı insanlar için nasıl duygusal bir süreç olduğunun pek az kişi farkında. Eğer oyun endüstrisinden ayrılmak Phil Fish'e kendini daha iyi hissettirecekse, varsın öyle olsun.

OYUN YAPIMININ BU İŞE GÖNÜLDEN BAĞLI İNSANLAR İÇİN NASIL DUYGUSAL BİR SÜREÇ OLDUĞUNUN PEK AZ KİŞİ FARKINDA







ŞAKA MI, GERÇEK Mİ?

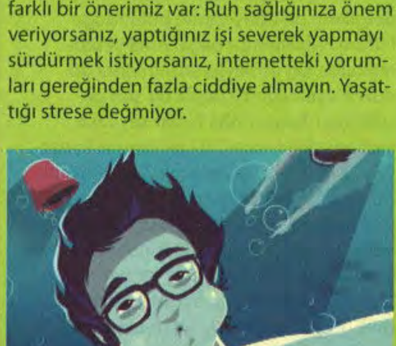
Belki de tüm bunlar kötü bir şakadır, Phil Fish gizli gizli *Fez II* üzerinde çalışmaya devam ediyordur. Hı? Geçtiğimiz nisan ayında attığı bir tweet şöyle diyordu: *"Geri döndüm! Fez II yoluna devam ediyor!"* Bu tweet'in atıldığı tarih 1 Nisan olunca hevesimiz kursağımızda kaldı tabii. Bildiğimiz kadarıyla *Fez II* sahiden iptal edildi ve Polytron ekibi dağıldı. Fish'in deyimiyle siz oyuncular *"bunu hak etmiyorsunuz"* ve *Fez II*'yi *"çok istiyorsanız kendiniz yapın"*.

OYUN DUYGUSAL BİR İŞTİR

Indie Game: The Movie her oyun severin, özellikle de bağımsız oyunlara ilgi duyanların mutlaka izlemesi gereken bir belgesel. Oyun yapımcıları ile yıllar boyunca emek verdikleri oyunlar arasındaki duygusal bağı çok güzel yansıtıyor. Belgeselin önemli bir bölümü *Fez*'in Mart 2011'de PAX East fuar alanındaki gösterimi ve Phil Fish'in bu esnada yaşadığı sıkıntılara ayrılmış durumda. *"Bu oyun bitmezse kendimi öldürürüm"* diyen bir insandan bahsediyoruz...

GELECEĞİN YAPIMCILARINA TAVSİYE

Phil Fish oyun endüstrisinden ayrıldığını açıklarken, başka insanların gelecekte aynı hataya düşmemesi için şöyle bir öneride bulundu: *"Video oyunları işte bu. Oyuncu kitlesi işte bu. Oyun yapımcısı olmak isteyenlere önerimdir: Yapmayın. Değmez. Hiçbir şey buna değmez. Hayallerinizden birer kâbusa dönüşmeden önce vazgeçin."* Bizim daha farklı bir önerimiz var: Ruh sağlığınıza önem veriyorsanız, yaptığınız işi severek yapmayı sürdürmek istiyorsanız, internetteki yorumları gereğinden fazla ciddiye almayın. Yaşattığı strese değmiyor.





OYUN DÜNYASININ EN ESKİLERİNDEN CVG KAPANIYOR!

Bu, aslında birazcık anı niteliğinde bir haber. Çünkü 1981'de kurulan **Computer and Video Games** (CVG) kapılarını kapıyor ve bu aslında birçok oyuncunun uzak olduğu bir konu. Ama dayanamadık, **Future Publishing**'in bünyesindeki bu eski dostu sayfalarımıza taşımaya karar verdik.

MCV'nin raporuna göre ilk kez 2014 ilkbaharında bu tehlikeyle karşılaşan CVG aslında içinde Edge, Gamesmaster, Official Xbox ve Official PlayStation gibi dergilerin de bünyesinde bulunduğu Future Publishing'e bağlı. Ama yeterli miktarda kâr etmeyip, sistemlerini de düzenleyemeyince böyle bir son gözüküyor ufukta. Daha hiçbir şey taşa yazılmış değil ama CVG yıl sonuna kadar büyük ihtimalle kapanacak. Biz de oyun dünyasının en eski yayınını hüzünle de olsa raftan kaldıracağız. 1983 yılından bir dergi kapağı görebilmek, içindeki kodları Commodore'a yazabilmek ve aynı isimli derginin bugün hâlâ sayısını okuyabilmek gerçekten tarifsiz bir deneyimdi...

Dramatik de olsa umurumuzda değil, sağlam bir dostu kaybediyoruz diye üzgünüz biz de.



DAYZ DE BİR GÜN "GELECEK"

Oyungezer Şubat 2014 sayısında kapak olan, Steam Erken Erişim'e çıktığından beri yeri göğü inleten *DayZ*'nin kaderi uzun süredir belirsizdi. Oyunun arkasındaki isim **Dean Hall**'un Bohemia'dan ayrılması, oyunun güncellemelerinin yavaşlaması falan derken insanlar verdikleri paranın şüphesine düşmüşlerdi. Zaten birkaç sayfa önce Erken Erişim'in değişen politikasından bahsetmiştik, burada sıra *DayZ*'nin planları, çıkış tarihi ve fiyatlandırmasıyla ilgili.

Gamasutra aracılığıyla yapılan basın açıklamasına göre oyunun çıkış tarihi 2016'nın ilk yarısı. Evet, daha çok var yani. Ama o zamana kadar 2015'i dört çeyreğe bölen **Bohemia Interactive**, şöyle bir yol haritası çıkarmış:

Birinci Çeyrek: Temel araç mekanikleri, detaylı loot dağılımı, yeni oyun render'lama motoru, yeni zombi yapay zekâsı, zombiler ve hayvanlarda işleyecek yeni gizlilik mekanikleri, hastalıklar.

İkinci Çeyrek: Tamir ve modifiyelerle gelişen araç mekanikleri, yaşam döngüleri ve grup mantığı kullanan hayvan mekanikleri, oyuncu istatistikleri, yeni arayüz, oyuncu dirayeti (Stamina), dinamik olaylar.

Üçüncü Çeyrek: Tuzaklar, barikat kurma, karakter ömrü ve dövüş dışı beceriler, avcı hayvanlar ve kuşlar, hava taşımacılığı, konsol platformu için prototip.

Dördüncü Çeyrek: Evcil hayvanlar, Steam Topluluk entegrasyonu, üs kurma sistemi, **34,99 euro** ya da **43,99 dolar**dan satılacak olan beta.

Tüm bunların sonunda 2016'nın ilk yarısında piyasaya sürülecek olan oyunun satış fiyatı ise **49,99 dolar** olacak. Steam Sonbahar İndirimleri'nin ardından da fiyat artışına giden *DayZ*, şu noktada size ne kadar güven veriyor bilemeyiz ama 2016'da çıkma mevzusuyla gerçekten fazla "erken" erişime açıldığını kanıtlamış oldu.

OYUNUN İÇERİSİNDE GELİŞİM GÖRÜLÜYOR TABİİ AMA HÂLÂ OYUNUN ÇEKİRDEK KİTLESİ HARİÇ İNSANLARA KENDİSİNİ KANITLAMASI GEREKLİ







WANDER

KAVGASIZ DÖVÜŞSÜZ DVO MU OLURMUŞ?

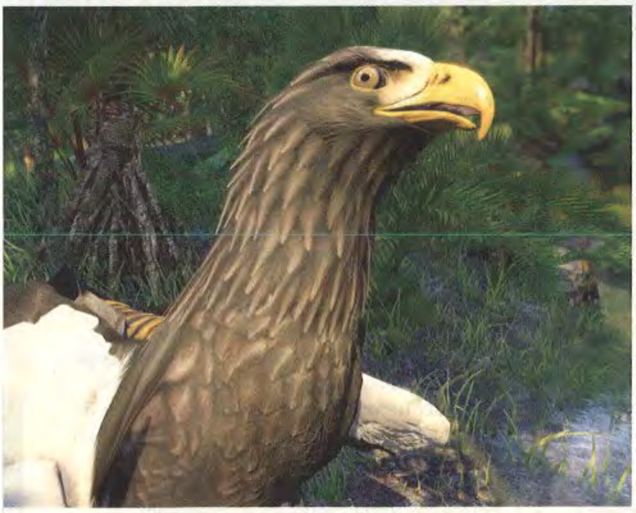
Oyungezer'den önce, Tuğbek'in mini bir oyun köşesi vardı: *A Tale in the Desert*'taki maceralarını anlatırdı. Bir topluluk olarak neler yaptıkları, Nil nehrinin her taşışında, yaşamları sıfırlandığında neler yaşadıkları bu bölümün konusuydu. Ben de keyifle okurdum o zamanlar tabii.

Şimdi de karşımda *Wander* var, içeriğinde şiddetin yer almadığı bir DVO. Evet, böyle bir şey yapmak mümkün ve kendince bir deney olarak da görülebilen *Wander* bu yoldan gitmeyi tercih ediyor. Avustralya'dan **Loki Davison**'un hikâyeyi şiddete tercih etme kararıyla doğan *Wander*, bizi cıvıl cıvıl bir doğanın içine bırakacak. Geçmişimizi hatırlamadan, kendimiz olmayan bir bedenin içinde başlayacağız maceraya. Oren adındaki bu hareketli ağaçlar oyunun formlarından birisi.

Bunların dışında uçabilen griffin, su altında nefes alabilen yüzücü azertash ve çevikliğiyle dikkat çeken hira var. Her bir canlı türünün kendince bir geçmişi, kültürel özellikleri, kabile yaşantıları var. Tabii ekibin söyledikleri, bundan daha fazlasının olacağı. Ama şimdilik her şey muallakta.

Dövüş mekaniği olmaması demek, oyunu daha çok bulmaca ve etkileşim tarafına çekiyor. Bu da zaten ekibin bir yandan da korktuğu bir şey. Çünkü rol yapma ve bulmacalar üzerinden bilgi edinmenin oyuncuları ne kadar bağlayacağından emin değiller. Ama bir tarafta *Wild*, diğer tarafta *No Man's Sky* varken keşif temalı oyunlara olan açlığımız *Wander*'la da doyacak. Çıkışına kadar pek çok bilgi gelsin, biz de mest olalım n'olur. **-Sarp**

Tür: Keşif / Macera **Yapım:** Loki Davison ve Mahdumları **Dağıtım:** SCE **Platform:** PS4, PC **Çıkış Tarihi:** Mart 2015





WANDER EKİBİ İNSANLARA İÇİNDE BULUNDUKLARI DÜNYAYI TANITMAK ADINA TWITCH ÜZERİNDEN BİR SERİ YAYINLIYOR: *TWITCH.TV/WANDER*

detay



PROJECT HON

AZ MACROSS, HAFİF PACIFIC RIM, ÜSTÜNE ARMORED CORE

En son ne zaman şöyle ağız tadıyla bir mecha oyunu oynadığınızı hatırlıyor musunuz? Benim için konsolda *Armored Core 4* idi. Çıkışı 2007. Sonra 2012'de *AC 5* çıktı gerçi ama, şöyle bir dönüp bakarsınız hem seyrekler, hem de PC platformunu es geçiyorlar. **NCSoft**, koş evladım. Sahne senin!

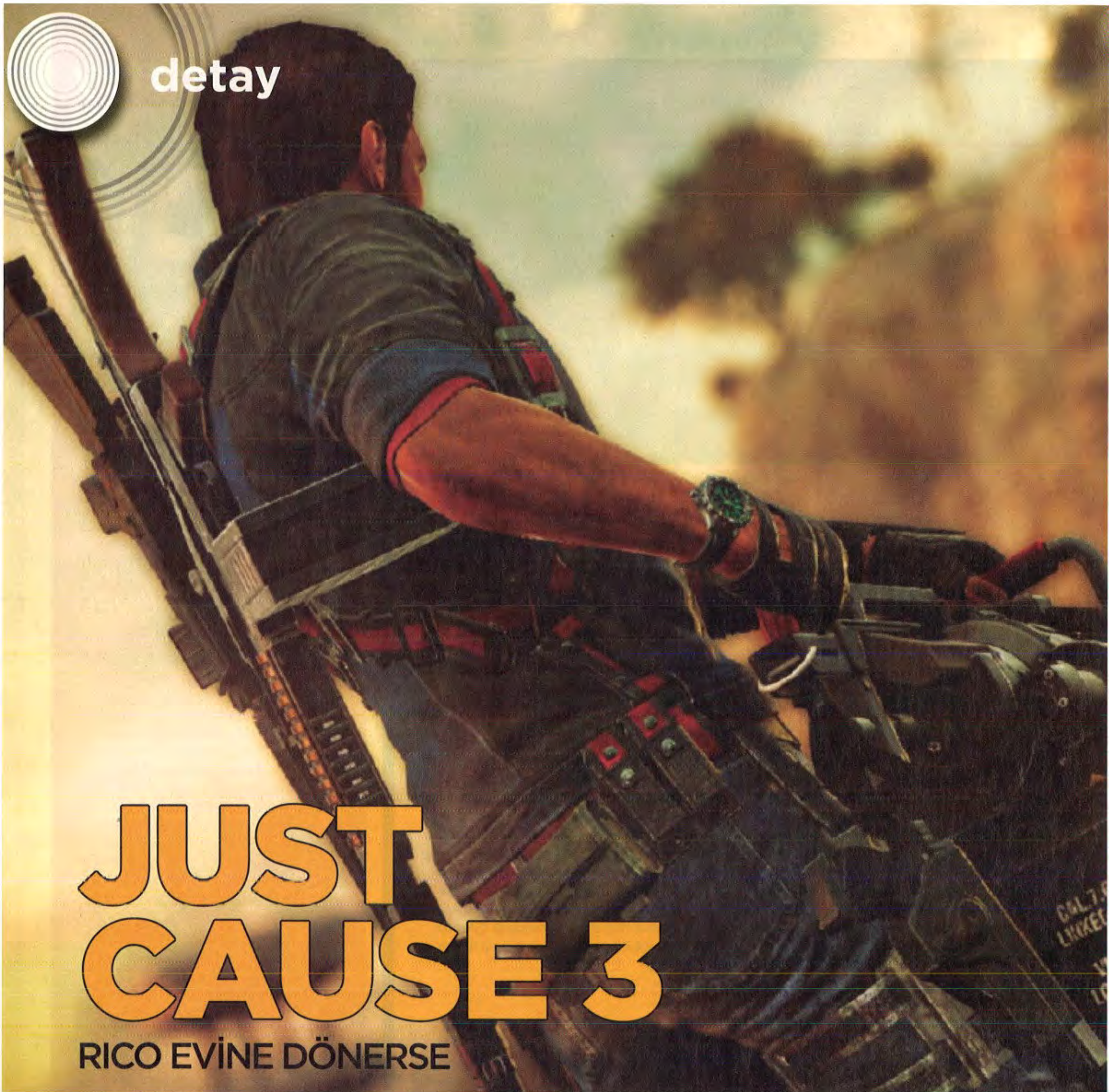
Project HON, Kore'deki **G-Star 2014** etkinliğinde kendisini gösterdi. Önceden uyarayım, bizim buralara gelmesi hafif gecikebilir. Ama yine de bu arena mı DVO mu olduğu net belli olmayan bol aksiyonlu mecha oyunu için heyecanlanmamızı engellemiyor.

NCSoft'un genel oyun ritminin çok daha hızlı bir hali *HON* ve bünyesinde değişebilen mecha'ları da içeriyor. *Macross*'u getirin aklınıza, hatta *Transformers* bile olur. Ama içinde bu araçları kullanan birer pilot olduğunu unutmayın: siz. **Unreal Endine 4**'ün gücüyle gelen bu oyun hâlâ türü konusunda netliğe sahip değil. Ama modifikasyonun ve özellik geliştirmenin olacağı belirtilenler arasında, bu da kârdır diyor ve tartışmayı sonlandırıyorum.

Yine de dediğim gibi, bu oyun bizim buralara çok geç gelebilir, ya da hiç uğramayabilir. Ama internet derya deniz. Buluruz bir yolunu. Yoksa PC'de mecha'sızlıktan kuruyup kalacağız. **-Sarp**



Tür: Arena / Mecha **Yapım:** NCSoft **Dağıtım:** NCSoft **Platform:** PC, ileride belki PS4 ve Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 üçüncü çeyrek



JUST CAUSE 3

RICO EVİNE DÖNERSE

Ağır bir nostalji yaşıyorum. En son formatımla birlikte bilgisayarımdan silinen *Just Cause 2*'yi tekrar indirmeye fırsat bulamadım bir türlü. En azından kayıt dosyalarım Steam Cloud'da, çünkü neredeyse her bir üssü almak için aylarca, hatta iki yıl kadar çabaladığım düşünülürse buna kafayı takmam normal bir şey. Bu ay **Game Informer** bizi ters köşeye yatırdı, *Just Cause 3* bilgilerini yayınlayıverdi. Sonra neden nostalji... İki yılımı, hatta belki de daha fazlasını alacaksın yine **Avalanche**, biliyorum.

Just Cause 3, yaklaşık dört yıllık sessizliğin ardından duyuruldu işte. **Rico Rodriguez**'in bu sefer evi olan **Medici** bölgesine gidişi ve yine bir diktatöre musallat oluşu, yeni açık dünya maceramızın temellerini oluşturuyor. Zaten seriye aşinaysanız tümüyle etrafı patlatmaya dayalı olduğu, elimizdeki kancanın (grappling hook) oyunun ana mekaniğini oluşturduğu gibi detayları biliyorsunuzdur. *Just Cause 3* de bundan çok farklı değil. Avalanche'ın amacı ise bizi dikey bir oynanışa daha fazla sokabilmek. Yani yükseltiler, dağlar, hava araçları hep bizim asıl oyun alanımız. Bunun yanında yenilenen yapay zekâ, daha iyi hedeflenen kanca mekanikleri, eskisinden daha fazla yıkılabilir yapılar da oyunun yanındaki "3"ün hakkını vermek için oradalar. Normalde kancaya bağlı ve kullanabildiğimiz tek bir halat varken, artık bu sayı üçe kadar çıkabiliyor. Yani iki halatla bir otobüsü çevre binalara bağlayıp, üçüncüsüyle geriye doğru çekip bir sapan kurabiliyorsunuz. Peki neden? Bilmiyorum, çünkü *Just Cause*. Sebebi bu işte. Zaten Sicilya, İtalya ve diğer Akdeniz kıyısı ülkelerden esinlenilerek yaratılan farazi ülke Medici sizin deliliklerinize kucak açıyor. Artık bunu nasıl değerlendireceğiniz size kalmış.

Just Cause 2'nin müthiş bir mod desteği vardı. Hatta bu modlardan birisi oyuna multiplayer'ı getirmişti. Avalanche bu işin arkasında olmasa da desteğini sunmuş, Steam'den *Just Cause 2*'ye sahip olanlara ücretsiz sunulmuştu bu mod. Kötü haber, multiplayer'ın *Just Cause 3*'ün bir parçası olmaması. Modlar konusunda da ketumlar. Ama meraklı ve girişimci kişilerin önlerini tıkayacaklarını hiç sanmıyorum. Daha önce yapmadılar.

Aslına bakarsanız *Just Cause 3*, özellikle ikinci oyunun üstüne müthiş yenilikler koymuyor. Şimdilik bildiklerimiz arasında kara borsa (Black Market) sisteminde araç başına para ödemek yerine araçları kaçırıp direniş bölgesine teslim ederek bedavaya getirmek, helikopterleri çalarken eskisi gibi QTE'ler yerine hızlıca ele geçirmek, *Burnout* ekibinden gelen iki kişinin önderliğinde ciddi anlamda gelişmiş sürüş mekanikleri ve son olarak vuruş hissi daha kuvvetli silahlar var. Mekanik dışında Rico'nun biraz daha yaşlanmış olduğunu, iki oyundur bize görevlerimizi veren **The Agency**'nin eskisi kadar büyük olmasa da bir miktar yer kaplayacağını, eski oyunlardan tanıdık birkaç yüzü görme şansımızın olduğunu da belirteyim.

Yaşlı maşlı, Rico geri dönüyor arkadaş! Bu da beni, *Mad Max*'in açıklanışından onlarca kat daha fazla heyecanlandırıyor. Hatta o projeyi komple iptal etsinler, Avalanche tüm gücünü buraya yöneltsin. Olmaz mı? Bence olur! **-Sarp**



- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Avalanche Studios (New York)
- **Dağıtım:** Square Enix
- **Platform:** PC, PS4, Xbox One
- **Çıkış Tarihi:** 2015



1 Haritanın boyutu *Just Cause 2*'den daha büyük değil. Ama o da zaten kallavi boyutlardaydı. Üstelik mağaralarla, yamaçlarla, yıkılabilir yerleşim bölgeleriyle oyun alanı çok daha zengin.

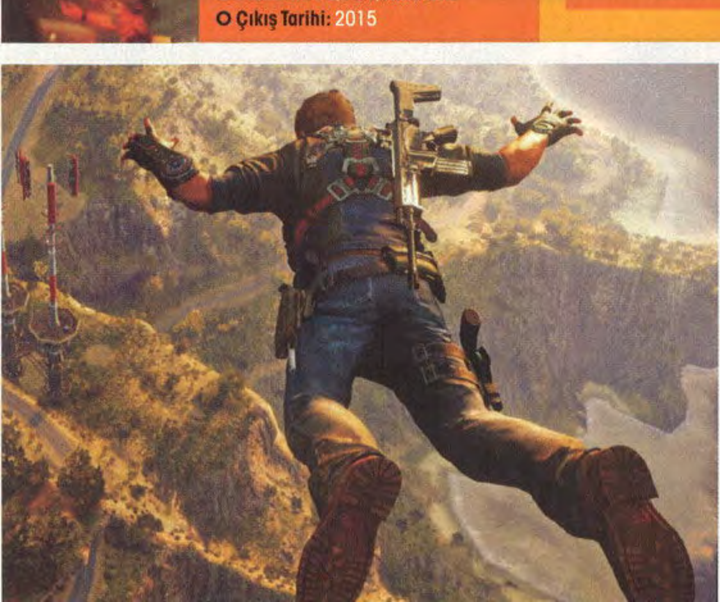
2 Kanca eskiden bina ve araçlarda bizi hedefe götürür, düşmanları ise yanımıza çekerdi. Şimdi hep ileriye gidiyoruz. Düşmanın ağzına da botlarımız giriyor tabii.

3 Eskiden C4'leri fırlatabiliyorduk, ama bu özellik kalkmış durumda. Bunun pozitif yanı ise sınırsız C4 taşıyabiliyor olmamız. Sanki her şey mantıklı, bir tek bu değil... Sallayın gitsin!

4 Daha önceki oyunlarda serbest düşüş vardı, bu oyunda wingsuit geliyor. Artık süzülmek eskisinden daha da zevkli. İlk oyundan beri akılda varmış ama, ilk kez mekanik tam oturmuş Avalanche'a göre.

5 Rico zarar gördüğünde ekran siyah beyaza adım adım yaklaşıyor olsa da düşmanlar renkli kalmaya devam ediyor. Böylece hedefler netleşiyor. Ayrıca sağlık paketi yok artık, can kendi kendine yenileniyor.







TOMORROW CHILDREN

BİRİMİZ HEPİMİZ, HEPİMİZ BİRİMİZ İÇİN

Gamescom'un yapıldığı alanın yakınlarında bir otel var ve Sony'nin kendi konferansları orada dönüyor. Ben de sırtımda çanta, koştura koştura oraya gidiyorum. Çünkü bir randevum var, adı *The Tomorrow Children* olan bir oyunu göreceğim. Tabii, Sony kendisine alan ayırınca herkes özel oynanış seansları falan bekliyor ama nafile. Giriyoruz, pek bir şey göremeden sadece bir yapımcı dinliyoruz. Sorular havada kalıyor, karşımızdaki ürün tümüyle şekillenmemiş gibi.

Az bir süre gibi gelse de Ağustos'tan Aralık'a iyi zaman geçti. *The Tomorrow Children* da bu süreç içinde biraz daha büyüdü, olgunlaştı. Karşımızda komün yaşamın yeşerip büyüdüğü bir dünya var. Burada ise biraz *Minecraft* oyuncusu, biraz da sosyal bir deneyin parçasıyız. Çünkü her ne kadar tek kişilik bir oyun deneyimimiz olsa da, bir grup var ortada. Sürekli gidiyor, dev maden gibi alanları kazarak hammadde çıkarıyoruz. Oradan çıkardığımız hammadde ise merkez şehrimizde kullanılıyor. Ne için? Savunma ekipmanları için. Çünkü **Izverg** adındaki dev yaratıklar gelip yerleşim yerinize saldırıyorlar.

Burada iki önemli nokta var. Öncelikle bunu neden yapıyoruz? *The Tomorrow Children* alternatif bir gerçeklikte geçiyor. 60'ların sonunda insanların zihinlerini tek bir bilinçte toplama deneyleri insanlığı yok oluşun sınırına getirmiş, bizler de aslında klonuz. O nedenle tüm oyuncular temelde stilize bir kız çocuğu gibi gözüküyor. Ama kıyafetlerimiz üzerinden kişiselleştirme yapmak bize kalmış.

Diğer soru ise bunun diğer oyunlardan nasıl farklı olduğu. Öncelikle oyunda net bir iletişim yöntemi yok. An itibarıyla yerleşim yerinin merkezindeki zil (Izverg'ler saldırdığında çalınacak ve uzakta, kazı yapan oyuncuların gelip savunmaya yardım etmesine yarayacak) ve temel birkaç el kol hareketi (gesture) dışında kimseyle iletişim kuramıyorsunuz. Bu noktada **Q-Games** ekibi işin deney kısmını sokuyorlar işte ortaya. Evet, gidip hammadde almanız lazım ama oyunda gözcülükten radyo kulesi kontrolörlüğüne kadar bir dolu çılgın pozisyon var. Bunlara dair yönlendirmeler yapılacak olsa da, tüm bu seçenekler oyuncularda. İnsanlar birlikte yükselmeyi mi seçecekler, yoksa birbirileriyle yarışıp topluluğun sonunu mu getirecekler?

Oyunun görselliği ise ekibin GPU'ya yüksek kapasite bir CPU gibi muamele yapması sonucunda bayağı iyi gözüküyor. Üstelik, 50 ila 100 oyuncu bir arada olsa bile. Gamescom'da çoğu oyun CGI video gösterdiği için eleştirilirken, *The Tomorrow Children* yaşın yanında yanan kuru oldu yani. Her ne kadar birçok kısmı halletmişler gibi gözükse de yapım aşamasında çok da ileride sayılmaz oyun. Q-Games de bunun farkında. O nedenle onlar hayallerini gerçekleştirene kadar bizden beklememizi rica ediyorlar. O değil de, hayalleriniz biraz daha sıcak ve sevgi dolu olsaydı bari. **-Sarp**

BAŞKALARIYLA BİRLİKTE YAŞAMANIN VE YİNE BİRLİKTE YÜKSELMENİN SANAL BİR DENEYİ OLACAK TOMORROW CHILDREN

Tür: İnşa / Simülasyon **Yapım:** Q-Games **Dağıtım:** SCE **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2015 sonu olabilir





BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Dönerci açıp para kazanmak isteyen Ali abi Star Citizen'ı kıskanıyor



STAR CITIZEN

Bu oyunun başına ne gelirse gelsin, adını tarihe "kitle fonlamada en çok para kazanan oyun projesi" olarak yazdıracak. Artık bu işi tekrar etmekten sıkılsak da **Chris Roberts**'ın (ve bizlerin) hayalleri süsleyen uzay simülasyonu *Star Citizen* büyüdükçe büyüyor. Ben bu yazıyı yazarken 65 milyon dolardı son rakam. Üstelik ne kadar aksini iddia etmek istesem de aylık ivme artıyor sürekli. Chris Roberts iyi kazanıyor, hakkını vermek lazım.

Şimdi gelelim bu deli uzay simulasyonunda son dönemlerde neler olduğuna. Bir kere oyunda uzay istasyonlarının dışında gezegenlerin varlığı da ortaya çıktı. Hemen heyecanlanmayın ama, öyle uzakta gördüğünüz her yıldız ulaşılabilir, her yıldızın çevresinde de üçer beşer gezegen yok. Şimdilik inilebilir bir tek alan yapmışlar, o de kendilerince test için kullanılan bir tamirhaneden ötesi değil. Ama *Star Citizen*'ın bu zamana kadar gözüken her yeri gibi müthiş. İçeriğin ne kadar doldurulacağı ya da ne kadar çeşitli gezegen yüzeyleri göreceğimiz ise tartışmaya açık. Net bir şey yok yani.

Diğer bir gelişme ise oyunun FPS savaş sistemi. Hayır, gemilerden bahsetmiyorum. Pilotların savaşı. Evet, oyunda böyle bir özellik de var. **Pax East**'te gösterilen oynanışta FPS türüne dair müthiş yenilikler beklememek lazım tabii ve ayakları yere basan (yerçekimi olduğu sürece) bir oynanış var. Ama iş, yerçekiminin olmadığı anlarda değişiyor asıl. Roberts'ın söylediğine göre uzay istasyonlarında ya da kendi geminizde böyle savaşma seçeneğiniz var. Yerçekimi jeneratörü kapatılabiliyor, ya da savaş esnasında zarar görebiliyor. O zaman da oyuncular hafif iticilerle hareket etmeyle, etrafta sıfır yerçekimi dolayısıyla uçuşan kutulardan kaçınmayla ve süzülürken vurulmamayla uğraşıyorlar.

Tüm bunların yanında *Star Citizen*'ın sitesinde projenin farklı modüllerinin yapım aşamasını takip edebildiğiniz bir sayfa var. Burada beni düşündüren şey, toplamda altı modül olması ve sadece ikisinin bitmiş, diğer üçünün de yapım aşamasında olması. Biten kısımlar **Hangar** ve **Arena Commander**, yani geminizi test edebileceğiniz kısım. Bunun dışında **gezegenler**, **FPS** ve tek kişilik senaryo olan **Squadron 42** yapım aşamasında. Asıl olan, oyunun belkemiğini oluşturan **evren** ise hâlâ tasarım aşamasında bekliyor. Bu da çıkış tarihi açısından oyunu merakla bekleyen benim gibileri korkutuyor.

Star Citizen vaporware olmaktan artık çok uzak. Olsa olsa yarım bir proje olur. Chris Roberts ve ekibi başarıyla bu noktaya gelmeyi başardılar. Oyunun hiçbir gösterimi hayret nidaları açısından kısır geçmiyor. Ama takvimlerinizi elinize alın, en erken 2016'yı çevirin derim bu durumda. Mucizevi bir şekilde hızlanmazlarsa, oyunun tam hali o tarihten önce karşımıza çıkmayacak çünkü. Hatta Sinan, 2017 diyor konuşmalarımızda. Biraz moralim bozuluyor, *"Deme öyle Fatmagül, deme"* diyorum. **-Sarp**

Yapımcı: Robert Space Industries (RSI) **Yayıncı:** RSI **Tür:** Uzay Simülasyonu **Çıkış tarihi:** Tam hali 2016, biten modüller oynanabiliyor **Platform:** PC

İstemetre:





LOST ARK



Bu sayfada gördüklerinizden farklı bir oyun var bu seferlik. Çünkü Kore'deki oyun fuarı **G-Star 2014**'ten çıkan videosuna *"Hmm, ilginç bir Diablo klonu"* diye başlayıp ortalarında *"Vay be ne aksiyondu"* dedik, sonlara gelirken *"Ay yeter! Yorulduk ihtişamdan"* noktasında can verdik. Kore menşeli olan bu oyun batıya bir şekilde gelecek sevgili okur, gelmeli. Yok bunun kaçarı yani. Çünkü etrafta loot görmesek de her bir yaratığı biçmek için delicesine istek duyduğumuz, Unreal Engine 3 ile yapılsa bile mükemmel görünen bu oyundaki düşman sayısını ve her vuruşta etrafa şarapnel parçaları gibi dağılışlarını anlatmanın çok bir anlamı yok. *Yüzük Kardeşliği* filmini ve baştaki savaşı hatırlayın. Sauron, askerlere gürzünü her salladığında insanların uçuşunu hatırlıyor musunuz? *Lost Ark* öyle bir şey işte. Farklı karakterleri, harikulade büyü ve becerileriyle ağzınızın suyunu akıtması da sonuna kadar hakkı.

O Yapımcı: Tripod Studio **O Yayıncı:** Kore diyorum ya **O Tür:** Aksiyon / Ağız sulandırma **O Çıkış Tarihi:** Iıı…Korecem paslanmış da **O Platform:** PC gibi duruyor

İstemetre:



PROJECT CARS

İyi bir araba simülasyonunun arkasında kim olabilir? Polyphony ya da Turn 10 gibi isimlere alıştık ama **Slightly Mad Studios**, ismindeki hafif deliliği kanıtlarcasına böyle bir işe girişti işte yıllar önce. Oyunun çıkış tarihi ertelendikçe ertelendi, en azından şimdi 2015'in Mart ayını gösteriyor. Ama şu ana kadar gördüğümüz en gerçekçi arabaların olduğu oyun *Project CARS*. Topluluğun desteği ile de yapımında hız kazanan oyundaki iyi büyük gelişme Xbox One'daki fps oranı ve eklenen go-kart araçları. Diğer oyunlara nispet yaparcasına *Project CARS* Xbox One'da 60fps görüntü verebiliyor. Diğer olay ise go-kart araçların oyuna eklenişi. Böylelikle detaylı sürücüler mevzusu da açıklığa kavuşmuş oldu aslında. Gerçekçi pistleri ve biraz daha müdahale isteyen sürüş mekanikleri de derlenip toparlandığında piyasanın tozunu attıracak yarış simülasyonu olacak *Project CARS*. Gerçek arabadan farkı olmayan kıyas videoları internette inanmayanları bekliyor.

O Yapımcı: Slightly Mad Studios **O Yayıncı:** Bandai Namco **O Tür:** Yarış **O Çıkış Tarihi:** 20 Mart 2015 **O Platform:** PC, PS4, Xbox One

İstemetre:



YENİ NESİL BLIZZARD'A MERHABA DEYİN!

-Hakan Özgül




James sahneye yakışsa da o pembe sakal olmadı işte.



D*iablo III*'ün çıkışıyla birlikte bildiğimiz **Blizzard**'a bir haller oldu. Öncelikle *Hearthstone* çıktı ve ardından çok geçmeden *Heroes of the Storm* duyurusunu bulduk karşımızda. Oyunlara baktığınızda görsel dil ve mekaniklerin uygulanışı kuşku bırakmayacak şekilde Blizzard diye bağırıyordu ama geçmişteki oyunlarına göre hızla ve sık olarak güncellenen küçük çapta oyunlar olacak gibiydi bunlar.

Bu yönelim, 7-8 Kasım tarihleri arasında **BlizzCon 2014**'le beraber gördük ki, Blizzard kimliğinin ufak ufak parçası olmaya başlıyor artık. Blizzard'ın yıllardır sadık kaldığı *Diablo, StarCraft* ve *Warcraft* evrenlerine sadece dokunarak geçen bu oyunlar, öncelikle Blizzard'ın eğlencesini ve tutkularını yeniden alevlendirmiş gibi ki, BlizzCon'un tamamında yapılan duyurularda bu heyecanı hissedebiliyorsunuz.

Blizzard'ın yaklaşık 17 yıl aradan sonra ortaya çıkardığı yeni IP'si *Overwatch, Project Titan*'ı didik didik etmiş bizler için çok da büyük bir sürpriz olmadı tabii. Yine de iptal haberinin ardından geldiği düşünülürse sürprizdi, çünkü Blizzard'ın bugüne kadar çıkardığı oyunlardan oldukça farklı bir temaya sahip.

StarCraft II'nin **Protoss** senaryo paketi olan *Legacy of the Void*, üçlemenin son halkası olarak ilk defa somut bilgilerle ve bir fragmanla ortaya çıktı bu yıl. *Legacy of the Void*'in bu değişen Blizzard yaklaşımından en az etkilenen oyun olduğunu söylemekte yarar var, çünkü açıklanan her şey *StarCraft*'ın (ve eski Blizzard'ın) özüne dokunmadan geçen oyunları daha da ileriye taşımak için var.

Diablo III içinse aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Her ne kadar *Diablo III* geliştirici takımı, *Reaper of Souls* ve 2.1 yamasıyla çok yol kat etse de, oyunda hata olarak görülen noktalara parmak basıp tamir etmek yerine genişleme paketlerini tercih ediyor ve aynı oyun bileşenlerini çevire çevire kullanıyor. Ancak yine de hâlâ umut var. BlizzCon'un bize gösterdiği önemli bir artı daha.

Hearthstone ise, gittikçe büyüyen oyuncu kitlesine teşekkürünü ilk gerçek genişleme paketi olan *Goblins vs. Gnomes* ile yaptı. Uzun zamandır haber alamadığımız *Warcraft* filmiyle ilgili somut ilk bilgilerin paylaşıldığı bir panel gerçekleşti, filmin yönetmeni Duncan Jones'un filmde başarmak istediklerini aktarmasının ardından **Orgrim Doomhammer**'ı oynayacak **Robert Kazimsky**'ın dev çekiciyle sahneye çıkması olay oldu. *Warlords of Draenor*'un taze çıkışı *WoW* cephesini gölgelese de bu sene Blizzard oyunun onuncu yaşını BlizzCon'da bir saatlik muhteşem bir belgeselle taçlandırdı.

Hepsini bir kenara bırakın da, orada **Metallica** vardı! Tamam, artık adım adım yaşlanıyor ve canlı performansları eski şaşalı hallerini aratıyor olsa da **METALLICA VARDI DİYORUM**! Evet, kanım hâlâ kaynıyor, çünkü Metallica, Draenor eklentisinin çıkışıyla sağlam bir uyum yakaladı Blizzard çatısı altında.



WARCRAFT

Warcraft filmi, özellikle Blizzard'ın uzun zamandır yapım aşamasında olan yeni nesil DVO'su *Titan*'ın iptalinden sonra, olduğundan çok daha önemli bir proje haline geldi. Halihazırda zaten kullanıcılarda artış gösteren *World of Warcraft*'ın ileriki dönemlerde daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayacak olan film, *Moon* ve *Source Code* gibi başarılı bilimkurguları yönetmiş olan **Duncan Jones**'a teslim edilmişti.

Bu senenin ilk aylarında çekimi biten *Warcraft*'ın ilk somut detayları da etkinliğin ciddi bir parçasıydı. Film, daha önce duyurulduğu gibi *Warcraft I* döneminde, Azeroth sakinlerinin ilk kez Orc'larla karşılaştığı zamanda geçiyor. Yani **Durotan**, **Blackhand**, **Medivh**, **Garnona** ve **Kral Llane Wyrnn** gibi karakterleri filmde göreceğiz. Bu isimlere baktığınızda, *Warlords of Draenor*'un hikâyesi daha bir anlamlı gelmeye başlayabilir



Filmdeki orkları böyle görmeye hazırlanın.



Hâlâ oyuncular konusunda kafasında soru işareti olan?

gözünüze... Ne? Yoksa siz hâlâ *WoW*'a geri dönmediniz mi?!?

Filmde oynayacak oyuncular şu şekilde: Anduin Lothar'ı **Travis Fimmel**, Kral Llane Wyrnn'ı **Dominic Cooper**, Medivh'i **Ben Foster**, Khadgar'ı **Ben Schnetzer**, Lady Taria Wyrnn'ı **Ruth Negga**, Garona'yı **Paula Patton**, Durotan'ı **Toby Kebbell**, Orgrim Doomhammer'i **Rob Kazinsky**, Blackhand'ı **Clancy Brown** ve Gul'dan'ı **Daniel Wu** oynayacak.

Bunun dışında filmde karşımıza çıkacak daha pek çok karakter var ve Duncan Jones hem bu karakterleri ara ara açıklayacaklarını, hem de filmdeki Orc'ların hepsinin görsel efektlerle vahşileştirileceğini belirtti. Bu konudaki tek istisna Garona'yı oynayan Paula Patton. Bunun dışında çekimlerin hepsinde hareket yakalama işlemleri stüdyolarda değil, gerçek setlerde gerçekleştirilmiş. Bu, oyuncular arasındaki etkileşimin olabildiğince doğal ve gerçekçi olmasını sağlamış. Filmde inanılmaz miktarda görsel efekt kullanıldığını ve bu açıdan *Avatar* ve *The Lord of the Rings* seviyesinde bir çalışma içerisinde olduklarını da belirten Duncan Jones, filmin önünde bu yüzden hâlâ gitmesi gereken uzun bir yol olduğunu itiraf ediyor.

Hikâye konusunda, Alliance ve Horde taraflarına eşit miktarda zaman vermeyi amaçladıklarını vurgulayan yönetmen daha önce filmi yönetmek için Blizzard'la anlaşan **Sam Raimi**'nin Alliance tarafına odaklı ve Orc'ları düşman olarak gösteren tavrının *Warcraft* evrenine yakışmadığını düşünüyormuş. Bu kavgada bile söylenmemesi gereken lafların ardından Raimi'nin cevabı merakla bekleniyor tabii (yalan).

Warcraft, 11 Mart 2016 tarihinde izleyicilerle buluşacak. Önümüzdeki aylarda bomba gibi bir fragmanla hype makinesini çalıştırmaya başlarlar artık.



Tristram's Got Talent. Biz yapsak Blizzard marka itibarını zedelediniz deyip tazminat davası açar.



WARCRAFT FİLMİ GEÇEN SENE TEK BİR KONSEPT ÇİZİMİYDİ, HATIRLIYOR MUSUNUZ?

DIABLO III

Diablo III geliştirici ekibi, oyunun geleceğinin masaya yatırıldığı panelde 2.1'in ardından planlarını ve yaptıklarını paylaştı. Oyuna eklenen ilk yenilik, yeni goblin türleri olacak. Blood Thief, Odious Collector ve Gem Hoarder isimli bu goblinler sırayla Blood Shard, malzemeler ve değerli taşlar düşürecek. Bu yenilikle beraber, Nephalem Rift'lerin haritalarının daha rastgele sonuçlar vermesi için çalıştıklarını duyuran ekip Oasis, Spider Caves ve Leoric's Lair'in 2.1.2 yamasıyla ciddi değişiklikler geçirip karşımıza çıkacağını duyurdu. Artık daha çeşitli haritalar göreceğiz yani. Stinging Winds, Tristram alanları ve Festering Woods ise gelecek yamalarda aynı özelliklerden yararlanacaklar.

Diablo III geliştirici ekibi, *Reaper of Souls* ve ardından gelen 2.1 yamasıyla birlikte *Diablo III*'ü olması gereken kaliteye çektikten sonra durmadan oyuna yeni içerik eklemek için çalışmalarını sürdürüyor. BlizzCon'daki panelde kısa ve orta vadede *Diablo III*'te göreceğimiz şeylerden bahsederek, yeni bir genişleme paketi hayallerini önümüzdeki seneye ertelediler.

2.1.2 güncellemesi Greater Rift'lerde zamanla yarışan Nephalem'ler (yani bizler) için de güncellemeler içeriyor, asmayın suratınızı hemen. Yaratık yoğunlukları ve Pylon sıklıkları rift'ten rift'e artık daha az farklılık gösterecek ve böylece yaptığınız zaman skorlar şanstan çok yeteneğinize bağlı olacak. Ayrıca 2.1.2 yamasıyla Greater Rift'lerde cesedinizin üzerinden dirilebiliyorsunuz. Bu dirilme sabit ve siz öldükçe daha fazla yükselen bir cezayı Rift sürenize ekleyecek. Blizzard bu, bir yerden verdi mi diğer taraftan almasını biliyor işte.

Diablo III her ne kadar oldukça fazla legendary eşyaya ev sahipliği yapsa da, çoğu legendary'nin bir noktadan sonra elinizdeki eşyalardan daha güçlü olmaması, oyunun eşya arayış mekaniklerinin zaman geçtikçe körleşmesine neden olmuştu. 2.1.2 yamasıyla legendary eşyaların **Ancient** (kadim) versiyonları oyuna ekleniyor. Bu eşyalar, normal legendary eşyalarla işlev olarak aynı olsalar da, %30 daha güçlü özelliklere sahipler. Evet, tıpış tıpış tekrar ekipman arayışına gireceksiniz. Kaçarınız yok.

Tüm bunların dışında *Diablo III* haritasına 2.1.2 yamasının ardından gelecek ilk güncellemeyle, Act 3'te **Ruins of Sescheron** adlı bölge eklenecek. Bu bölge *Diablo II: Lord of Destruction* sinematiğinde gördüğünüz bölgeden esinlenerek yaratılmış bir alan ve bounty yaparken veya rift'lerde karşınıza çıkacak. Bölgeye özel yeni yaratıklar ve **The Rat King** adında yeni bir boss ise oyuna eklenecek.



Ofisten bu kareye tepki:
Ya adamlar bildiğin han yapmışlar ama!!

HEARTHSTONE: GOBLINS VS. GNOMES

Hearthstone, Blizzard'ın ufak sürprizi olarak beklentileri aşan bir performans göstermeye devam ediyor. Blizzard'da özellikle *Curse of Naxxramas* paketinden sonra daha kapsamlı bir genişleme paketiyle BlizzCon'da ***Goblins vs. Gnomes***'u duyurdu.

Goblins vs. Gnomes, *Warcraft* evreninde birbirinden hoşlanmayan bu iki ırkı birbirine düşüren ve 120'den fazla yeni kartı oyuna ekleyecek olan devasa bir içerik paketi. Oyuna ayrıca **Mech** sınıfı kartları da getiren bu paket, yine *World of Warcraft* karakterlerini oldukça ilginç şekillerde oyuna taşıyor. **Blingtron 3000**, oyundaki karakterlerin silahlarını değiştiren bir kumar kartı örneğin. Bu özellik bir anda elinizdeki silahı **Ashbringer**'la değiştirmenize neden olabiliyor. Tabii bu karşı taraf için de geçerli. Bu tür aygıt ve değişik işlevli onlarca kart oyunun dengelerini



bir anda değiştirmek için birebir.

Yine de, yavaş yavaş açıklanan kartların oyunun tamamına ne kadar farklı bir yön verdiğini oyunu gördükten sonra anlayabileceğiz. *Goblins vs. Gnomes*'un betası çok yakında gelecekmiş. Ben dahil herkesi kıskacı arasına aldı bu *Hearthstone*. Laf edesim var, ucu bana da dokunuyor diye edemiyorum işte.

OVERWATCH

Blizzard gibi bir firmanın, 17 yılın ardından yeni bir IP'ye girecekse, ortalığı darmaduman edecek bir şeylerle ortaya çıkacağını düşündüğümden, *Overwatch*'ın duyurusu yapılırken beynimde *"Ben mi yanlış anlıyorum?"* sorusu tekrarlanıp durdu.

Nasıl bu kadar mütevazı kalabildiniz diye sormak istedim orada birilerine, sonra Blizzard'ın böylesine yeni bir oyunda beklentileri kontrol etmek adına böyle bir harekete girişebileceğini düşündüm. Ne de olsa, yeni bir IP'yi bir *Diablo* gibi pazarlamaya çalışamazlardı değil mi?

Overwatch en basit haliyle takım bazlı multiplayer maçlar yapabileceğiniz bir oyun. Özellikle *Team Fortress*'a hem mekanik hem de sanat yönetimi bakımından gereğinden fazla benzediğini söyleyebiliriz. Yine de duyurusunda anlatılanlardan *Overwatch, Team Fortress* ile MOBA tarzının buluştuğu nokta gibi geliyor bize.

Günümüzden 60 yıl sonrasını konu alan yeni Blizzard evreni, bugünden 30 yıl sonra başlayacak olan bir robot isyanı sonucunda ortaya çıkan Overwatch örgütünü konu alıyor. Bu örgüt robot isyanını bastırıp, insanlığın kahramanları oluyor. Ancak doğal olarak -her Blizzard oyununda olduğu gibi- her şey yanlış gitmeye başlıyor. Kimse ne olduğunu bilmiyor ancak dünya bir kez daha kahramanlara ihtiyaç duyduğunda devreye siz giriyorsunuz.

Oyunun tasarımcısı **Jeffrey Kaplan** (*WoW* oyuncuları onu **Tigole** ismiyle tanıyor), oyunun Blizzard için yeni bir tür olduğunu ve tıpkı *WoW*'da olduğu gibi daha önce yapmadıkları bir türün üzerine gitmek istedikleri için başladıklarını söylüyor. Reflekslerle değil de taktiksel olarak oynandığı zaman başarılı olabileceğiniz bir oyun olması için çalıştıklarını söyleyen Kaplan, oyuncuların sürekli ölmeyeceğini ve görevleri tamamlamak için uğraş verirken bu tarz kesintilerin olumsuz etkilerinden arınmış bir oyun deneyimi amaçladıklarını söylüyor.

Oyunda sadece 6'ya 6 maçlar yapılabiliyor. "Daha büyük takımlar oluşturmanın bireysel etkileşimi düşüreceğini ve takım ruhunu azaltacağını düşündük" diyor Kaplan; takımların her üyesinin birbiriyle etkileşimde olmasını istediklerini de ekliyor. Oyunda her şey görev bazlı olarak ilerleyecek ve bir deathmatch modu bulunmayacak.

Overwatch'ta *Team Fortress* tarzı bir sınıf sistemi bulunmuyor. Bunun yerine daha çok MOBA karakterlerine benzeyen, farklı mekaniklerle bezeli bir yapı var. Her karakterin evrende bir geçmişi olacak ve Blizzard bu kahramanların sayısını gün geçtikçe artıracak. Örneğin **Tracer**, oyunla birlikte gösterilen ilk on iki karakterin en çok kullanılanlarındandı. Kendisi deneysel bir ışınlanma aygıtını test ederken çıkan bir sorun sonucu zamanı hızlandırma ve yavaşlatma yeteneğini kapmış. Bu özelliğini üç şarjlı enerjisiyle kullanan Tracer ayrıca zamanı üç saniye geriye alıp sağlığını ve enerjisini doldurabiliyor.

Bunun dışında oyunda healer ve tank görevlerini üstlenebilecek pek çok karakter de olacak. Tanklar daha çok kalkan açarak sadece kendilerini değil, etrafındakileri de koruyabiliyor. Healer'lar yüksek hareket kabiliyetine sahip ve değişik tarzlarda mekaniklerle oyuncuları iyileş-

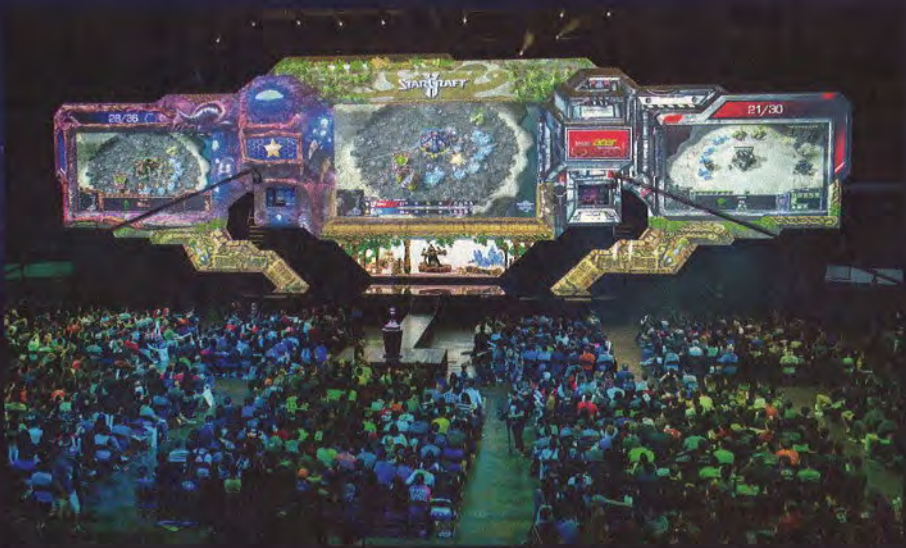


STİLİYLE DİĞERLERİNDEN AYRILSA DA MEKANİKLERİYLE BLIZZARD KALİTESİNDE OLMALI OVERWATCH

Yine de BlizzCon'da bir Titan bilgisi görmeyi yeğlerdim ben.







BLIZZ FANLARI BİRBİRİNİ SEVER, BLIZZCON TURNUVALARINA KATILIP BİRBİRİNİ YENMEYİ DAHA ÇOK SEVER AMA



tirebiliyorlar. Bazı karakterler saldırmak için kılıç kullanırken, bazıları sadece roket atarla dolaşıyor, kimisi de ellerinden büyü tarzı ışınlar çıkararak karşı tarafa saldırabiliyor. Bu çılgın kombinasyonların gelecekte arttıkça aralarındaki dengeyi Blizzard'ın nasıl koruyacağı da ciddi bir merak konusu tabii ki. Oyunun free2play mi yoksa ücretli bir oyun olarak mı satılacağı belli değil. Konsollar konusunda ise, Blizzard pek istekli gözükmüyor. Şimdilik bu oyunun PC'ye özel olacağını söylemek doğru olur. *Overwatch*'un sandığımızdan da yakın bir dönemde PC'deki yerini alacağını söylüyor Blizzard. Eğer Kasım sayısında Sarp'ın **Olay Mahalli**'ndeki *Project Titan* yazısını okuduysanız, aslında *Overwatch*'ın iptali gerçekleşen o oyunla çok fazla ortak yanı olduğunu görebilirsiniz. O nedenle aslında bir devin kalıntıları mı, yoksa kendi ayakları üstünde durabilen güçlü bir yapım mı olacağını biz de çok merak ediyoruz.

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Üçlemenin son bölümü *Legacy of the Void*, uzun bir aradan sonra kendini Blizzcon'da gösterdi. Açıkçası *StarCraft II*'nin baş tasarımcısı **Dustin Browder** aynı zamanda *Heroes of the Storm*'la ilgilendiği için bu duyuru bizim için beklenilen bir durum değildi. Yine de, *StarCraft II*'nin Protoss tarafı ile hikâye bazında yolculuğun sonuna varacak olmamız hem sevindirici, hem de üzücü.

İma edilenin aksine, *Legacy of the Void* merkezine **Zeratul**'u değil, Protoss Lideri **Arantis**'i alıyor. Oyun, Protoss ana vatanı olan Aiur'u geri kazanma planları yapan Arantis'in Amon adlı şeytani güçle olan savaşını anlatacak. Bu savaşta Arantis ve Protoss'lar tabii ki yalnız değil. Terran



Legacy of the Void, StarCraft II'nin son serumu.

ve Zerg güçleri de ilk iki oyunda yaşananlardan sonra tekrar sahnede yerlerini alıyor.

Legacy of the Void, multiplayer'da da çok fazla değişikliğe gidecek. Oyunun daha fazla saldırıya yönelik olmasını ve oyuncuların daha aktif hareket edebilmelerini sağlamak adına pek çok değişimin planlandığını duyuran Blizzard, oyundaki Battlecruiser, Mothership gibi büyük ve pahalı pek çok birimin daha etkili olmasını istediklerini söyledi.

Her genişleme paketinde olduğu gibi Terran, Zerg ve Protoss ırkları kendilerine has yeni birimlere sahip oluyor. Terran tarafına yakın dövüşçü **HERC** ve hareket ederken de saldırı yapabilen **Cyclone** birimleri eklenirken, Zerg yıllar önce kaybettiği **Lurker** birimine yeniden kavuşuyor. Lurker dışında Zerg saflarına **Ravager** adlı havan topu tarzı bir saldırısı olan farklı bir birim daha eklenecek. Protoss tarafı ise sadece bir adet birim alıyor *Legacy of the Void*'le beraber. **Disruptor**, yüksek alan hasar veren ve bunu yaparken hasar verilemez hale gelen yeni bir Protoss birimi.

Legacy of the Void'in betası 2015'in ilk yarısında gelecek gibi. O zamana kadar sinematik videolarla karnınızı doyurmaya bakın.

HEROES OF THE STORM

Heroes of the Storm'un betaya giden yolu hâlâ açılmış değil, o nedenle gündemi sarsacak açıklamalar falan beklemiyorduk. Gün geçtikçe daha da genişleyen karakter havuzuna ilginç bir şekilde eski Blizzard oyunları *The Lost Vikings*'in karakteri de eklendi. "Karakter" dediğime bakmayın siz, bu karakterler tek karakter olmasına rağmen üç ayrı birimden oluşuyor. *The Lost Vikings* dışında oyuna **Jaina Proudmoore**, **Sylvanas Windrunner** ve **Thrall** da ekleniyor.

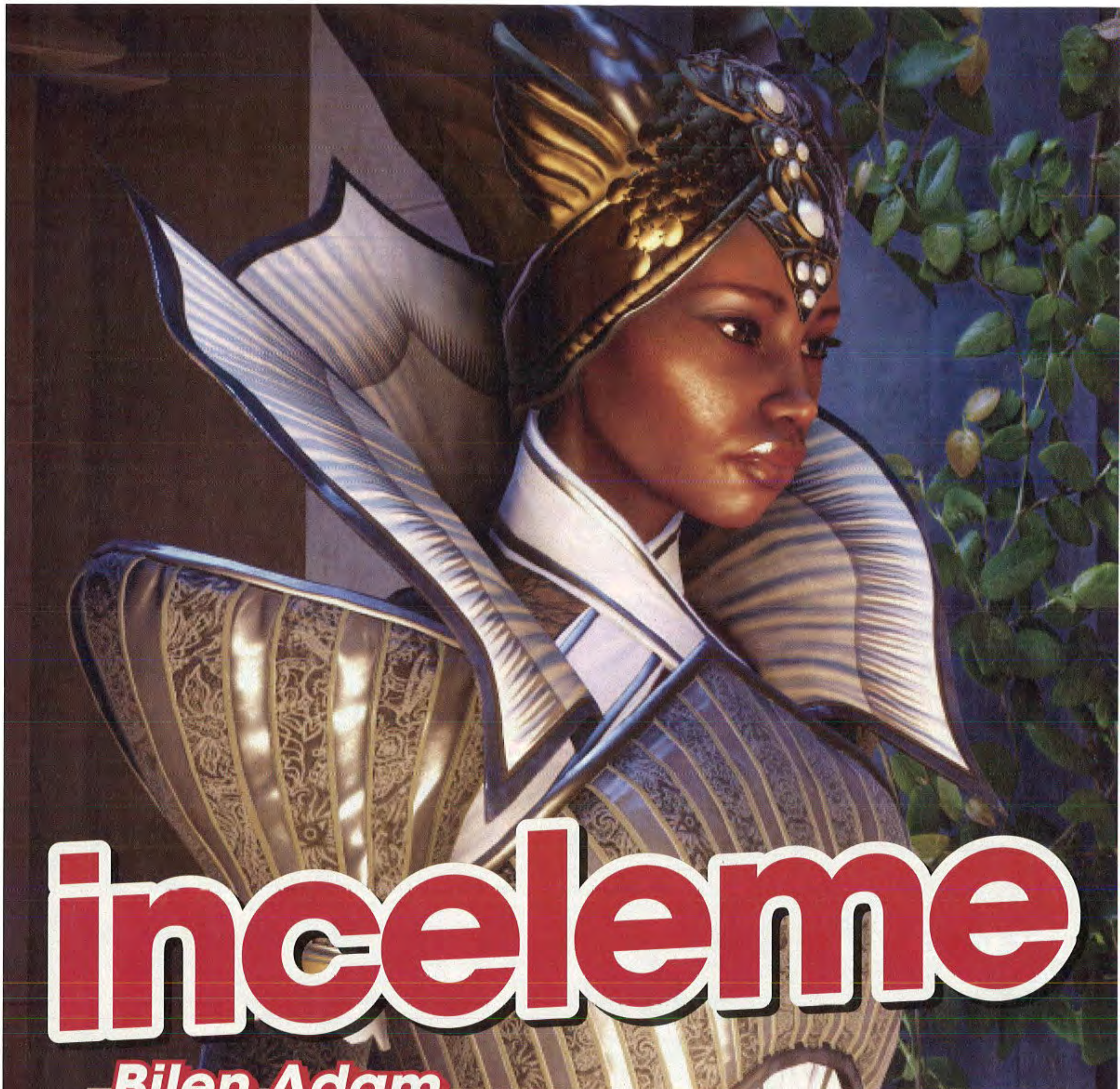
Ayrıca oyuna eklenen yeni bir özellik, oyun ortasında çıkan oyunbozanların canını yakacak cinsten. Eğer sürekli oyunlara girip çıkarsanız, Blizzard sizi, benzer problemleri çıkaran oyuncuların olduğu özel bir gruba alıyor.

Sky Temple ve *Tomb of the Spider Queen* adlı iki harita oyundaki yerini yakında alacak. *Sky Temple*, haritada bulunan üç ayrı tapınağı kontrol altında tutma üzerine kuruluyken, *Tomb of the Spider Queen*'de yaratık öldürüp topladığınız eşyalarla **Spider Queen**'i diriltip tekrar öldürmeniz gerekiyor.

Heroes of the Storm'un kapalı betası 13 Ocak 2015 tarihinde açılıyor. Bu dönemde ligler ve turnuvalar hakkında pek çok bilgi oyuncularla paylaşılacak.







inceleme

Bilen Adam

U (Can't) Play

Eh, eninde sonunda olacağı buydu. İşgücün belli, elindeki bilgi havuzu belli, kullandığın teknoloji belli, her yıl oyunlarını satın alanların sayısı belli. Buna rağmen her yıl daha iddialı bir reklam kampanyası, her yıl daha büyük olmayı iddia eden bir oyun çıkarıyorsun, her geçen yıl o oyunun üstünde çalışan stüdyo sayısı artıyor, aradaki iletişim karmaşıklaşıyor, aksıyor. Bunun üstüne, yeni nesle tamamen yenilenmiş bir teknolojiyle bir oyun yapıyorsun, yanında da eski neslin sütünü memede bırakmamak için ikinci bir oyun yapıyorsun. Dünya üzerindeki her iletişim teknolojisini kullanıp, mümkün olan her noktadan oyunu sağmak için elinden geleni yapıyorsun ve bunların hepsini bir arada yaparken, aynı anda 3 oyun daha çıkarıp hepsini birden Uplay'e bağlıyorsun!

E ne olacağıdı yani? Ubisoft ve UPlay patlamayacaktı da ne olacağıdı!? Bizim şaşırmamız gereken, Ubisoft'un öngörüsüzlüğü ve UPlay'in neden doğru düzgün çalışmadığı değil. Aklı başında olan herkes bunun olacağını bilir. Bizim şaşırmamız gereken şey, Ubisoft yöneticilerinden birinin de çıkıp da "yaw arkadaş, biz ne yapıyoruz böyle? Neden 30 gün içinde bütün bir yılın en önemli oyunlarını çıkarıyoruz? Neden bunların hepsini pek tecrübemiz olmayan teknolojilerle içiçe yapıyoruz? Neden bunları pek de iyi çalışmayan UPlay'e bağlıyoruz?" diye sormamış olması.

Daha önce de yazmıştım: Ubisoft içinden bir tanıdığım "Assassin's Creed bir yıl teklese, Ubisoft kalp krizi geçirir" demişti. Unity'nin çıkış felaketinden sonra Ubisoft şu anda enfarktüs geçiriyor olsa gerek... Ki, oyunun çıkışının ertesi günü hisse değerleri %15 oranında düşmüştü zaten.

Yanlış anlaşılmasın. Ben Ubisoft'u çok severim. Herkesin aynı oyun türlerine abandığı bir dönemde çok güzel yeni seriler çıkardılar. 2005-2008 döneminden bahsediyorum. Ama, benim tahminim şu ki, o dönemde yakaladıkları başarı o kadar büyüktü ki, bununla ne yapacaklarını bilemediler. Ve o noktadan sonra, daima daha büyük, ama önceki oyunlarıyla çok benzer işler çıkartmaya başladılar. (Kesin farketmişsinizdir, Ubisoft'un yeni oyunlarının hepsi, önceki oyunlarındaki tutmuş mekaniklerin hepsini veya bir kısmını kullanır mutlaka). Bu "aman sürpriz olmasın!" tavrı, her yıl yutabileceklerinden daha büyük bir lokma ısırmalarına sebep oldu ve o lokma en sonunda boğazlarına takıldı.

Unity alan herkese özür dilemek için oyunun DLC'sini hediye etmek güzel bir jest. Ama ancak o kadar. Bozuk bir oyunda daha fazla vakit geçirmek istemeyebilir milyonlarca oyuncu.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Alien Isolation	8+	81
Archeage	-	79
Blade Symphony	7	74
Borderlands: The Pre-Sequel	7	75
Crow	7	-
Driveclub	6	71
Endless Legend	6	81
Final Fantasy XIII	6	61
Forza Horizon 2	8+	86
Hohokum	8+	75
Legend of Grimrock 2	9	86
Lethal League	7+	82
Life is Feudal	-	-
Metal Dead	7+	71
Middle-Earth: Shadow of Mordor	8+	84
NBA 2K15	7+	82
Neverending Nightmares	7+	69
Pixel Piracy	8+	-
Pro Evolution Soccer 2015 (PS3)	6	-
Ryse: Son of Rome	7	61
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	7+	77
Sid Meier's Civilization Beyond Earth	9	81
Sleeping Dogs: Definitive Edition	7	76
Styx: Master of Shadows	5+	71
The Evil Within	8+	75
The Last Door	9+	79
The Legend of Korra	6+	63
The Long Dark	-	-
Watchdogs: Bad Blood	7	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Doğu Avrupa'da işler tıkırında

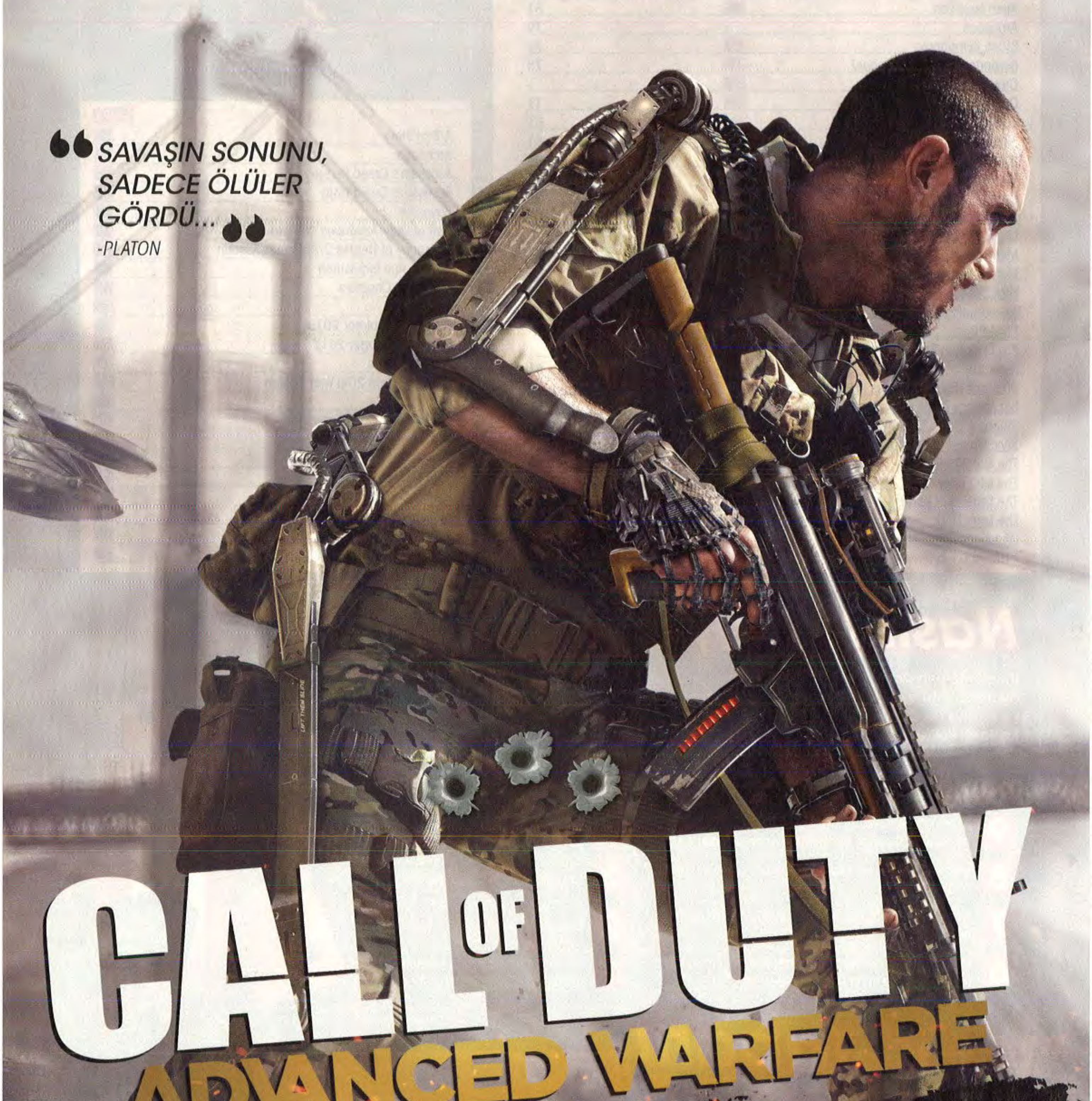
Bu ay yayınlanan SuperData Doğu Avrupa Dijital Oyun Piyasası araştırma sonuçları, ilginç bir trendi ortaya koyuyor: Türkiye'nin oyun sektöründeki potansiyeli hızla yükseliyor. Tabii bu maalesef "üretim ve ülkeye katma değer sağlama" noktasında değil, daha çok mikro ödemeler ve Free2Play oyunlar üstünden yapılan harcamalar bazında bir yükseliş. Yine de, bu tür çalışmalarda Türkiye'nin adının öne çıkması çok güzel bir şey, çünkü ne ka yüksek potansiyel, o ka fazla ilgi. Bu çalışmadan birkaç ilginç bilgi paylaşmak istiyorum sizinle:

- Doğu Avrupa Pazarı'nın Büyüklüğü: **2.2 milyon dolar**
- Türkiye'deki dijital oyun pazarının büyüklüğü: **424 milyon dolar**
- Dijital oyunların yıllık pazar payı artışı: **%7**

En büyük 3 pazar payı:
Rusya: %50, Türkiye: %20, Polonya %14, Diğerleri: %16

- 2017'de Free2Play oyunların tahmini pazar büyüklüğü: **7.9 milyar dolar**
- 2017'de Pay2Play oyunların tahmini pazar büyüklüğü: **2.1 milyar dolar**

Bir oyuna en çok bağlı kalan oyuncular:
Türkiye: 106 gün, Polonya: 86 gün, Ukrayna: 82 gün



> SAVAŞIN SONUNU, SADECE ÖLÜLER GÖRDÜ...
> -PLATON

CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

Yüzyıllardır hüküm sürüyor ve kendinin olmayanı istiyor. Aslındu tek bir tarafı var, o da kendisi. Kazanmak ya da kaybetmek onun için önemli değil, tek istediği hükmünün devam etmesi. Araçlarını öyle iyi kullanıyor ki, insan doğası onu kendi yeşilliklerinden biri sanıyor. Anlamsızlığını süslemek en büyük becerisi belki de. Bize de bunu öğretiyor. Cinayeti bile süslüyor. Başka bir yerdekinden hiçbir farkı olmayan toprak parçalarına büyük anlamlar yüklüyor. Sınırları anlamlı kılıp, içerisini kibir, sahiplenme ve açgözlülükle dolduruyor. Sonsuz bir evrenin zerresindeki bir gezegen ve bu sonsuzluk içerisinde kendini bir halt sanan milyarlarca hücre topluluğunu kendi esiri yapıyor. Onların güçsüzlüklerinden, acizliklerinden, amaçsız büyük anlamsızlıklarından güç buluyor, onları güçlü gösteriyor. Bizi bu hale getiren tüm kötülüklerin o büyük boşlukta bayrak sallayanı olmaktan gurur duyuyor. Geçmişten bugüne, herkesin gözleri önünde, bir gezegeni ve insanlığı mahvediyor.

Savaş, gelecekte şekil değiştirse de, yanında getirdiği kaos hep aynı kalacuk gibi görünüyor... **-Pozan Erten**



Yılın o dönemi geldi çattı yine. Oyunların üzerine cüzdan fırlattığımız Kasım ayı yine oyuncuların üzerinden geçti. Steam, Türk Lirası'na geçmiş olsa dahi bazı oyunlar bize pahalı geliyor ve biz verdiğimizin karşılığını almayı seven, bekleyen ve yargılarını da buna göre oluşturan bir milletiz. O yüzden Türk oyuncusu kendine bir seri seçip onun devam oyunlarına odaklanmayı daha çok seviyor diyebiliriz; çünkü vaktinin ve parasının karşılığını daha önceden vermiş bir oyun serisi, oyuncu için en güvenilir tercih oluyor. Beni her zaman daha çok heyecanlandıran yeni IP'ler olmuştur fakat bu konudan bahsetmemin nedeni bazı devam oyunlarının en azından evrenlerini geliştirerek ya da değiştirerek, aynı mekaniklere sahip olsa da bize yeni heyecanlar yaşatma derdinde olması. *Call of Duty* de bunlardan biri. Özellikle eski oyunlarının referansı ve sunduğu uzun soluklu çoklu oyuncu deneyimi ile cüzdanlarını düşünen oyuncuların ilk tercihi olmaya devam ediyor.

Fakat yanında her zaman tartışmalarla geliyor *Call of Duty*. Kimine göre birkaç küçük süsleme dışında oyun yıllardır aslında hiç değişmiyor, kimine göre serinin oyunlarının en çok övündüğü taraf olan hikâye modu hiçbir zaman *Modern Warfare*'in önüne geçemiyor, kimine göre **Activision**'ın oyuncuları yolma amacından başka hiçbir şey değil *Call of Duty* serisi. 11 sene sonra 11. oyunu olan *Advanced Warfare* ile yeni bir şeyler denemek isteyen ve yine oyuncuların odağı olan seri hakkında bu tartışmaların hiçbir zaman bitmeyeceğinden eminiz, zaten bizim de nokta koymak gibi bir niyetimiz yok. Ama bir noktalı virgülün zamanı geldi de geçiyor.

YİNE İŞTEN ARIYORLAR...

Call of Duty yeniliklere ihtiyacı olan bir oyun ve bunu dile getiren sesler artık sağır sultanın kulağına kadar varmış durumda. Bir önceki oyun *Ghosts* ile yenilikler deneyip bunu başta senaryo olmak üzere eline yüzüne bulaştıran Activision, "öyleyse köklere dönelim" derken kendi markasının değil de tümüyle FPS türünün köklerine dönmüş. Hoş, son zamanlarda birçok FPS oyun özellikle oyun hızı ve üç boyuta birden hâkim oyun alanları gibi konularda eski nesil *Quake* gibi FPS oyunlarına özenmeye başlamıştı. En yakın örnek olarak buna *Titanfall*'u verebiliriz. Ya da *Quake Online* oynamaya başlayan insanların sayısının hiç de az olmadığını Steam üzerinden kontrol edebilirsiniz. Bütün bunlara türün birçok F2P oyununu da eklediğinizde artık oyuncuların biraz daha fazla adrenalin, aksiyon ve gerçek dışı bir oynanış aradığını söyleyebiliriz. *Battlefield* yine bu oyunlara yukarıdan bakmaya devam edecek ama türün daha fazla kafa yormamasını isteyenler de az değil. *Advanced Warfare*, senaryo ve özellikle de çoklu oyuncu modunda **Exo-Suit**'i ön plana çıkararak hareketli, hoplamalı zıplamalı, uçmalı süzülmeli, bol silahlı eski usul bir eğlenceyi geleceğin renkleriyle birleştirmeye çalışıyor. Böylece hem türe hem de kendisine saygısını gösteriyor bir anlamda.

Oyunumuz 2054 yılında geçiyor. Yani *Advanced Warfare* için bilim-kurgu ve bu temanın savaşlar içerisindeki konumu son derece önemli bir yerde. Son yılların özellikle askeri alanda yavaş yavaş gerçeğe dönmeye başlayan bilim-kurgu trendi Exo-Suit'i alıyor ve oyunun merkezine koyuyor *Advanced Warfare*. Exo-Suit dediğimiz şey kaba iskelet yapınız ile uyum sağlayan ve normal insan yeteneklerini refleks, hız, güç gibi birçok konuda daha üst seviyeye taşıyan bir ekipman aslında. Kendisini *Titanfall*'dan, *Elysium* ve *Edge of Tomorrow* gibi filmlerden de tanıyor olabilirsiniz. İşte bu giysi Activision'un yaratmak istediği *"Advanced Warfare"* markasının kilit noktası. Oyunun hikâyesi ve çoklu oyuncu modu aslında tamamen bu giysi üzerine kurulu. Çoklu oyuncu moduna daha sonra uzun uzun değineceğiz ama dilerseniz önce *Call of Duty*'nin rakipleri karşısında övündüğü senaryo moduna bir göz atalım.

Call of Duty bir sıcak savaş oyunu. Konusunun sıcak savaş temasında olması bir yana kahramanları da daima savaşın, çatışmanın ve en önemlisi trajedinin içinde bir kimlik kazanıp oyuncu ile bağ kurmaya çalışır. Bunun kusursuz bir örneğini *Modern Warfare* serisinde gördük. Oyun tarihinin en unutulmaz karakterlerinden bazıları yine oyun tarihinin en unutulmaz aksiyon sahnelerinde hayat buluyor, etkileyici sinematik anlatım ve daha da önemlisi nakış gibi işlenmiş senaryo ve kurgu ile tarihe geçiyordu. Üzülerek söylüyorum ki *Modern Warfare*'i bir adım ileri taşımak, ne yazık ki bir kelime oyunuyla başarılabilecek bir iş değil. Tabii ki *Advanced Warfare*'i bir tek *Modern Warfare* ile kıyaslayıp değerlendirecek değilim ama en baştan Activision'ın amacına ulaşamadığını belirtmek gerek.

BİR SENARYO DRAMI

2054 yılında dünya üzerindeki savaşlar halen

KEVIN SPACEY BİZE BİR ŞEYLER ANLATMAYA ÇALIŞIYOR

Oyunun büyük sürprizlerinden olan iki Oscar ödüllü aktör Kevin Spacey'nin CoD serisine yeni bir soluk getirdiği bir gerçek, ama Jonathan Irons karakterinin aynı etkiyi gösteremediğini söylemek gerekiyor. Yazıda da bahsettiğim üzere bunda aktörün hiçbir suçu olduğunu düşünmüyorum. Hikâyenin ve kurgunun etkileyici olmaması, oyunun bütün karakterlerinin de silik olmasına yol açıyor. Fakat Kevin Spacey yine de yaptığı işi hem çok sevmiş hem de yepyeni bir deneyim olarak görmüş olacak ki bu konu hakkında şöyle açıklamalarda bulunmuş:

"Daha önce deneyimlemediğim yeni projeler bana her zaman çekici gelmiştir. Çünkü bir aktör olarak sadece emin olduğum işlerde çalışmayı çok heyecanlı bulmuyorum. Hiç bilmediğim bir yolda ilerlemek, biraz kaos, biraz karışıklık ve bolca yenilik bir aktör olarak çekici bulduğum şeyler. Irons karakteri daha önce yapmadığım bir işti. Televizyon, sinema ya da tiyatroda elinizde bulunan senaryo size yol gösterir fakat burada işler farklıydı. Burada işler fazlasıyla doğaçlamaydı çünkü karakterin ve yapacaklarının bir kısmı metinde yer alırken kalanına kendim karar veriyordum. İlk defa tam olarak ne yapacağımı tümüyle bilmediğim bir projede yer aldım.

Sete geldiğinizde yüzünüze metal noktalar yerleştiriyorlar, simsiyah ya da yemyeşil bir kıyafet giyiyorsunuz ve kafanıza da kameralı bir kask geçiriliyor. Daha sonra bomboş ve etrafta sadece kutuların olduğu bir sette rol kesiyorsunuz. Buraya kadar şüphelerim vardı fakat çekimler bittikten sonra monitöre baktığımda ortaya çıkan sanal dünyayı görünce çok şaşırdım ve eski tiyatro kültürünün çok daha ötesinde olduğumu, olduğumuzu anladım."





→ sürmekte ve Amerikan hükümeti **Atlas** isimli şirketin geliştirdiği askeri teknoloji ile dünya şerifliği yapma görevine tüm kararlılığıyla devam etmektedir. Kuzey ve Güney Kore arasındaki münasebete salça olan Amerika ordusu büyük kayıplar verir. Bu kayıplardan biri **Jack Mitchell**'in kolu, bir diğeri de Mitchell'ın kankası ve Atlas şirketinin CEO'su **Jonathan Irons**'ın asker oğludur. Irons, oğlunun kaybının ardından savaşın getirdiği yıkımın farkına varır. Atlas'ın bütün dünya ordularından daha kuvvetli özel bir askeri birliği vardır fakat Irons'a göre bu birlik sadece düzeni korumak içindir ve bütün ülkeler özellikle teknolojik anlamda onlara muhtaçtır. Mitchell'a yeni bir kol vererek onu Atlas'a katılmak konusunda ikna eden Irons'ın kurduğu bu düzenin arkasında yatanlar aslında çok daha derindir. Yıllar sonra, "*Hades*" kod isimli bir lider tarafından yönetilen KVA isimli terör örgütünün dünya genelinde yaptığı eylem sonucu, bütün bu sırlar bir bir açığa çıkmaya başlar.

Hikâyemiz *Call of Duty* standartları içinde güzel bir senaryo olarak görülebilir fakat seriyi asıl etkileyici yapanın anlatım, kurgu ve karakterler olduğunu unutmamak gerek. *Advanced Warfare* ne yazık ki savaş ve bilim-kurguyu birleştirirken sınıfta kalıyor. Odağına aldığı **Exoskeleton** yani Exo-suit'in kitabını tam olarak yazamıyor, içini doldurmakta ve oyuncuya sunmakta sıkıntı çekiyor. Oyun piyasaya çıkmadan önce ve hatta oyunun ilk başlarındayken *Advanced Warfare*'in en önemli parçası olacağını düşündüğümüz Exo-suit ve geleceğin diğer teknolojileri, senaryo modunda feci derecede işlevsiz kalıyor, görselllikten öteye gidemiyor. Geleceğin savaş atmosferini yaşamayı beklerken daha teorik, henüz derinleştirilememiş bir yakın gelecekte buluyoruz kendimizi. Bu da büyük resmin etkileyiciliğini elinden alıyor. Çünkü ne hikâyenin gidişatı sürükleyici ne de gittiği noktadaki final vurucu. Sıradan ve tahmin edilebilir. Hepsinden önemlisi de, *Advanced Warfare* senaryosu, kendisinden en çok beklediğimiz şeyi esirgiyor bizden; karakterleri.

Kevin Spacey (Jonathan Irons) ve **Troy Baker** (Mitchell) oyunun başrollerinde yer alıyor. Baker'ı zaten birçok oyundan biliyoruz ama Kevin Spacey gibi çok büyük bir oyuncuyu bir oyunda her şeyiyle modelleyerek kullanmak hiç de yabana atılacak bir iş değil. Zaten oyunun ilk videosunda onu gördüğümüzde ağzımız açık kalmıştı. Fakat üzülerek, oyuna başladıktan sonra o ağzın hızla kapandığını söylemek istiyorum. Jonathan Irons ne yazık ki kötü yazılmış bir karakter. Oyunlarda ve filmlerde benzer karakterleri o kadar çok gördük ki karşımızdakinin Kevin Spacey olması bir yerden sonra hiçbir şey ifade etmemeye başlıyor. Etkileyici vücut dili, ses tonu ve karizması ne yazık ki karakterin içini doldurmaya yetmiyor. Buradaki sorun oyuncu ile alakalı değil, sorun oyunun senaryosu. Troy Baker ise sadece ara videoların konuğu. Çünkü oyun içerisinde Mitchell nedense sessiz ve hiç konuşmuyor. Yahu elinde Troy Baker var, neden Gordon Freeman triplerine giriyorsun ki! Spoiler vermek istemiyorum ama bu seri devam ederse belki karakterlerin ve hikâyenin içi çok daha fazla dolacaktır, belki bu Activision'ın ısınma turudur, bilemiyorum. Öyle olmasını dilerim ama bu haliyle *Advanced Warfare* hikâye ve karakterler açısından "*Nasıl olsa oyun satacak*" rahatlığının bir ürünü gibi duruyor.



Keşke şuradaki güncelleştirmeler daha fazla etki etseydi oyuna.

Söz konusu *Call of Duty* olunca ballandıra ballandıra bahsedebileceğimiz şeylerin başında oyunun teknik ayrıntıları geliyor. **Sledgehammer Games**, *Advanced Warfare* ile serinin grafiklerini teknik anlamda yeniden yorumlamış. Oyun gerçekten görsel olarak *Crysis 3* ile birlikte gördüğüm en iyi FPS grafiklerine sahip. Üstelik optimizasyon konusunda da iyi bir iş çıkardıklarını söyleyebiliriz çünkü oyun düşük ayarlarda bile gayet iyi görünüyor ve benim takoz bilgisayarımda bile akıcılığı yakalayabiliyor. Bunu **Infinity Ward**, *Modern Warfare* serisinde de başarmıştı.

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE


"Yan gelip yatma yeri değil" dedik



KEVIN SPACEY GİBİ BİR USTAYI OYUN DÜNYASINA SOKABİLEN EKİBE DİĞER HER KONUDA SAYDIRSAK DA, SAYGI DUYARIZ.


Baaak, alırım anahtarını!



ZOMBİLER! HER YERDELER!

Uzun zamandır Call of Duty oyunlarına bir şekilde zombilerin şeref konuğu olduğunu biliyorsunuz. Advanced Warfare ile geleceğin zombilerine tanıklık etmeye hazır olun!.. Ya da olmayın, çünkü geleceğin zombilerinin şimdikilerden çok da bir farkı yok. Exo-Suit giyenleri var ama sizde de aynısından olduğu için yine eşit şartlarda birbirinizi yiyeceksiniz. Peki oyunda zombilere nasıl ulaşacaksınız? Bunun için iki yöntem var. Biri, Season Pass ya da Ocak ayında çıkacak olan DLC paketini almak. Havoc isimli DLC paketinde yer alan Exo Zombies isimli eklenti ile geleceğin zombileri oyuna konuk olacak. Fakat DLC'yi almadan da ikinci bir yöntem ile oyunda zombileri görmek mümkün. Oyunda yer alan Exo Survival modunda Tier 4'e varabilir ve ilk 10 dalgayı da alt edebilirseniz gökyüzünden düşen bir DNA bombası ile bütün düşmanlar zombiye dönüşmekte! Tier 1'den bu notkaya ulaşmak içinse yaklaşık 250 dalga boyunca direnmeniz gerekiyor. E insan o kadar zamanda zaten zombiye döner diye düşünmekteyiz ama bir deneyebilirsiniz.



İyi bir PC'de ya da yeni nesilde oyunun hikâye modu size görsel anlamda bir ziyafet sunacak, en azından bununla teselli bulabilirsiniz. Her ne kadar sinematik anlatım çok başarılı olmasa da animasyonlar, silahlar, patlamalar v.b. her türlü görsel, yağmur olup üstünüze yağacak. Buna rağmen çatışma hissinden koptuğunuz anlar da var çünkü *Call of Duty* serisinde hâlâ çevre etkileşimine çok büyük önem verilmiyor. Aksiyon dolu bir sahneden sonra etrafınıza baktığınızda her şeyin neredeyse aynı şekilde kaldığını görmek, içinde bulunduğunuz savaş ortamına yabancılaşmanıza neden olabilir. Tabii bir de buna zorluk seviyesi çok fark etmeksizin 2 ile 2'yi çarpamayacak yapay zekâyı da ekleyin derim.

Bu noktada yardımımıza *"vuruş hissi"* koşuyor. İyi FPS oyunlarının olmazsa olmazı vuruş hissi, *Advanced Warfare*'da gerçekten kendini hissettiriyor. Silahlardan tutun Exo-Suit sayesinde yaptığınız hareketlere kadar, ister fare-klavye isterseniz de gamepad ile oynayın, oyun sizi moda sokmayı başarıyor. Vasatın üzerinde ses efektlerini de eklediğinizde, eğer çevre etkileşimini göz önünde bulundurmazsanız gerçekten iyi bir FPS oyunu deneyimi yaşayacağınızdan emin olabilirsiniz.

KOL GÜCÜ

Oyunun geleceğin teknolojisi/silahları, Exo-Suit ve drone gibi ekipmanların içini hikâye olarak iyi dolduramadığından bahsetmiştik. Hikâye modunda oynanışa katkı olarak da çok büyük artılar getirdiğini söyleyemeyiz. Exo-Suit özellikle sinematik sahnelerde ön planda fakat sıradan bir çatışma içindeyken zaman zaman üstünüzde olduğunu bile unutturabiliyor. Oyun esnasında bu giysinizin özelliklerini tarzınıza göre geliştirmenizi sağlayan, bölüm sonunda karşınıza çıkan puan sistemi, herhangi bir tarz oluşturamadığınızı gördüğünüzde tamamen anlamını yitiriyor. Daha seri zıplamanın ya da reload hızınızı yükseltmenin oyuna herhangi bir katkısı olduğunu hissetmiyorsunuz.

Oyunda iki ayrı el bombası ve her birinin üç ayrı özelliği var. Akıllı ve direkt düşmanı bulan el bombası, duvar arkalarındaki düşmanların yerini gösteren el bombası, fırlattığınızda etraftaki elektronik cihazları etkisiz hale getiren EMP bombası fikirleri harika. Ama oyun içerisinde bir aksiyon esnasında el bombasını çıkarıp sonra da farklı bir tuşla üç özellikten birini seçmek oldukça sıkıntılı. Siz de, el bombasını çıkarmak yerine ateş etmeye devam etmeyi seçiyorsunuz. Neyse ki silah tasarımları ve etkileri başarılı ve daha önce de bahsettiğim vuruş hissi sayesinde oldukça keyifli. Ama işte senaryo modunda eğer sinematik sahnelerden birinde değilseniz ya da biri size özellikle öyle bir emir vermediyse bütün bu geleceğin teknolojisini bir yana bırakıp eski stil devam ediyorsunuz. Yani oyun dayatmasa, aynı tüfekle son sahneye kadar gidebilirsiniz. Eh, bunun yorumunu size bırakıyorum artık.

Advanced Warfare sizin bir *Call of Duty*'den ne beklediğinizi umursuyor fakat bunu pratiğe dökmekte zorlanıyor. *"Geleceğin savaşını ayağınıza getirdik"* diyerek, Kevin Spacey'i ve süslü reklamlarını gözünüze sokarak sizi tavlamaya çalışıyor. Aradığınız FPS oyununu gerçekten de sunuyor ama yanında ne yazık ki savaşın trajedisini ve büyük hikâyesini getirmiyor, herhangi bir anı tüylerinizi diken diken edemiyor. Bunca zaman senaryo modu ile övünen bir seri olarak bu konuda neredeyse rakibinin bile gerisine düşmeye yaklaşıyor. Yine de FPS oyunlarının özü olan silahlar, vuruş hissi, grafikler gibi ağır abiler sayesinde günü kurtarıyor.

ANA YEMEKTEN ÖNCEKİ SON LOKMA

Peki bu öğeleri doğru düzgün kullanan başka oyunlar yok mu? Tabii ki var. Ama *Advanced Warfare*'de onlarda olmayan, gerçekten uzun zamandır daha iyisini görmediğim bir şey var. O da çoklu oyuncu modu. Önce oyunun iki moduna ayrı ayrı not vermeyi düşündüm ama sonuçta hepsi aynı paketin içinden çıkıyor. Sadece iki ayrı oyun modu aynı elementleri farklı şekilde kullanmış. Biri başarılı, biri başarısız. Oyunun yan tarafta gördüğünüz notundan 1 düşün, *Advanced Warfare*'in çoklu oyuncu modu olmasa benden alacağı puana ulaşacaksınız. Fakat işler çoklu oyuncu modunda bayağı bir değişiyor. Sıradaki iki sayfa da zaten tümüyle bu konuya ayrılmış durumda.

MULTIPLAYER



Bio Lab eğer kapalı mekanları ve patlamaları seviyorsanız favori haritanız olacak!



Advanced Warfare hakkında FPS'nin köklerine dönmeye çalıştığı şeklinde bir yorum yapmıştım önceki sayfalarda. İşte günümüz oyunlarının bu yeni trendine dahil olan *Advanced Warfare*'in çoklu oyuncu modu bunu ispat eder nitelikte. Direkt söylüyorum, oyunun hikâye modunda başaramadığı bütün özelikler çoklu oyuncu modunda yerine oturmuş durumda. Yani oyunun gelecek tasviri bu mod ile anlam kazanmaya başlıyor. Çünkü *Advanced Warfare*'in merkezine aldığı **Exo-Suit** ve daha da önemlisi hareket kabiliyetinin hızlanması ve genişlemesi, ortaya uçmalı kaçmalı, hırs ve eğlenceyi kusursuz şekilde bir araya getiren bir çoklu oyuncu deneyimine dönüşmüş durumda. Koridorlarla ya da alabildiğince açık alanlarla bezeli çoklu oyuncu modları ve haritaları sizi sıktıysa, modern ile eskinin aksiyon dolu sentezi aradığınız deneyim olacak.

Geleceğin teknolojisini yansıtan savaş oyuncakları Exo-Suit, el bombaları ve drone'lar bu mod içerisinde başrole geçiyor. Tamamen oyun tarzınıza göre oluşturacağınız karakterin kişiselleştirme seçenekleri hem görünüşünüz açısından hem de oyununuza direkt etki eden alet-edevatlar açısından oldukça geniş ve hepsinden önemlisi dengeli. Hiçbir silahın ya da teknolojinin diğerine karşı büyük bir üstünlüğü yok, hepsinin bir karşı atağı var. Silahlarınıza, Exo-Suit özelliklerinize, perk'lerinize ve taşıyacağınız bombalara; haritaya, oyun moduna ya da rakiplerinize göre karar vermeniz adına onlarca seçeneğe sahipsiniz. Bir de buna *Supply Drop* ile tamamen şansa dayalı olarak edindiğiniz ekipman ve kıyafetler eklenince, sadece iyi görünmek için bile hırs yapmaya başlıyorsunuz.

Artık haritalar daha ufak ve çok daha katmanlı. Gözünüz bir tek sağı solu değil, yukarıları da kesmek zorunda. Ufak haritalar, hareketli oyun modlarının ve Exo-Suit'in getirdikleri ile birlikte dev çatışmalara sahne oluyor. Alışması zahmetli ama eğlencesine vardığınız zaman günlerinizi *Advanced Warfare*'in çoklu oyuncu modunda harcayacağınıza eminim. Bu arada ufak haritalar sizi korkutmasın, oyundaki *spawn point* algoritması neredeyse kusursuz işliyor. Hem PC'de hem PS4'te saatlerce oynadım ama bir defa bile spawn olduğum an öldüğümü hatırlamıyorum.

Exo-Suit'lerin 8 farklı özelliği var. Seçtiğiniz Wildcard'a göre bunlardan 1 ya da 2'sini kullanabiliyorsunuz. Fakat görünmezlik ya da hızlı iyileşmek gibileri bir yana, bu özellikleri hareketli çatışmalar sırasında çok fazla kullanmak aklınıza gelmiyor. Süreleri çok kısa ve bazıları pratikte çok da faydalı değil. Oyun hikâye modundaki hataya kısmen burada da düşmüş ama moda asıl anlamını katan; Exo'ların verdiği hareket kabiliyetleri. Yani *doublejump* ve *dash* gibi özellikler. Bunlara alışmak, uygulamak ve uygularken aynı anda çatışmayı öğrenmek zorundasınız. Hiç merak etmeyin, bu süreçte bile çok eğleneceksiniz.

14 farklı harita, 13 farklı oyun modu, 6 farklı silah sınıfı, 30'dan fazla silah, perk'ler, exo'lar, el bombaları, wildcard ve score streak denilen oyun içi kombolarınıza bağlı olarak elde ettiğiniz kazanımlar derken oyunun sunduğu çeşitlilik ve dengeye hayran kaldım. *Advanced Warfare*'in çok oyunculu modu başlı başına bir oyun. Ve hikâye modunun tam tersine, hem geleceğin teknolojisine uygun mekânlar, hem de o teknolojiyi kullanmanız için çok daha geniş fırsatlar sunuyor. Harita sayısı şu an için az gelebilir ama DLC'lerle bu sayı büyüyecektir. Gönlümüz bu tip eklentilerin para ile satılmamasından yana ama içimden bir ses bu oyunun DLC'lerine harcadığımız paraya üzülmeyeceğimizi söylüyor. Bu sayfada oyuna verdiğim nota 1 eklerseniz oyunun çoklu oyuncu modunun hak ettiği puanı göreceksiniz. *Advanced Warfare* bana kalırsa başta *Titanfall* olmak üzere şu sıra oynayabileceğiniz birçok oyunu bu açıdan geride bırakıp size uzun vadeli bir eğlence vaat ediyor. İlginizi çektiyse, platform fark etmeden, hiç düşünmeyin ve alın derim.









Black Ops II'de karşımıza gelen "Pick 10" sisteminin güncellenmişi "Pick 13" multiplayer'ın tatiklerini çok etkiliyor.



MULTIPLAYER REHBERİ



ISINMA TURLARI

El- göz koordinasyonunuzu ve refkekslerinizi bilemek ve diğer *CoD* oyunlarından çok farklı olan bu yeni çoklu oyuncu moduna alışmak adına önce biraz *"Savaşa Hazırlık Programı"* modu ile vakit geçirmenizi öneriyorum. Burada bir miktar yapay zekâ bir miktar ise kim olduklarını bilmediğiniz oyuncu ile yeni oynanış mekaniklerine, haritalara ve oyun modlarına alışabilirsiniz.

DOĞRU SINIFI BULMAK

Oyun tarzınızı yansıtacak doğru sınıfı bulmak ve karakterinizi ona göre donatmak oldukça önemli. Oyuna alışmanızın ardından aksiyona mı (*yakın dövüş*), gizliliğe mi (*kısmen uzak dövüş*) yoksa dengeli bir oynanışa mı önem vereceksiniz bir an önce belirleyin ve kendi sınıfınızı yaratın. Bunun için çok fazla seçeneğiniz olacak, seçenekler arasındaki dengeyi kurmak tamamen size kalmış. Haritaya ya da oyun moduna göre de değiştirebileceğiniz 1-2 karakter daha yaratmayı unutmayın. Ama oyun tarzınızın dışına da fazla çıkmamaya çalışın.

GÖZÜNÜZ MİNİ HARİTADA OLSUN

İşte buna alışmak gerçekten zor. Hele ki uzun süredir bu tür oyunları oynamadıysanız mini haritayı yeterince verimli kullanamayabilirsiniz. Ama gerçekten iyi ve kötü oyuncuyu ayıran en önemli detaylardan biri harita. Mini haritayı, yani radarı okumaya özen gösterin. Kendinizin radardaki konumunu iyi bilin, ses çıkardığınızda eğer gerekli perk'lere sahip değilseniz herkesin sizi gördüğünü unutmayın, sizin de düşmana ulaşmanız için en kısa yolun radardan geçtiğini unutmayın ve sürekli onu izlemeye alışın. Exo hareketleriniz de, çok kısa süreli de olsa, radarda görünmenize yol açıyor. **Blast Suppresso, Lightwight, Cold-Blooded** ve **Low Profile** perk'lerini kullanmaya özen gösterin. Aynı seviyeden 2 perk kullanmak zorunda kalırsanız **Greed Wildcard** size yardımcı olacaktır.

MERMİLERE DİKKAT!

Her çatışmadan sonra şarjör değiştirmeyi unutun. Çünkü *Advanced Warfare*'da reload yaptığınızda komple şarjörü atıyorsunuz ve içerisinde kalan mermilerinizden de oluyorsunuz. **Scavenger** isimli perk'i kullanarak daha fazla mermi ile oyuna katılabilirsiniz ama zaten 13 puan (*Pick 13* kuralı) dağıtabildiğiniz karakterinize bu perk ile bir puan kaybettirmek yerine kurşunlarınızı ekonomik kullanmayı tercih edin. *"Bir şarjör ile en az 3 adam öldüreceğim"* gibi kurallar koyarak reload alışkanlığınızdan kurtulmaya çalışın.

UFAK İPUÇLARI

■ Ses dinlemeye özen gösterin ama genelde silah seslerini ya da Exo seslerini önemseyip o noktaya doğru hareket edin.

■ Yeni bir silahla oynamaya karar verdiğinizde kesinlikle önce atış alanında silahınızı, hedef almanızı ve hassasiyetinizi test edin.

■ Hedef alma yeteneğinizin gelişmesi gerektiğini düşünüyorsanız oyun aralarında sık sık bu ziyaretlerde bulunun.

■ Perk'leri çalışın, hepsinin ne işe yaradığından emin olun. Oyun tarzınıza, alacağınız keyfe ve en önemlisi başarınıza doğrudan etki edeceklerini unutmayın.

■ Assault Rifle sınıfına ait silahlar hem yakın hem de uzak mesafede dengeli oynanışı ile ilk tercihleriniz-den olsun. Silahınıza takacağınız bir susturucu, bir laser sight, bir yakın mesafe dürbünü candır.

■ Gizlilik seven bir keskin nişancı iseniz Exo Cloak yeteneği sizin her şeyiniz. Atış yapmadan önce değil atış yaptıktan sonra yerinizin anlaşılmaması adına kullanmaya çalışın.

■ Yakın dövüş sevenler, mermilerinizin bitmesi durumunda hızlıca ikinci silaha geçmek için Fast Hands perk'ini kullanabilirsiniz.

■ Aim'inize çok güveniyorsanız railgun çeşitlerini kullanmanızı öneriyorum.

■ Bütün ekipmanlarınız ve perk'leriniz arasında bir uyum olmasına kesinlikle dikkat edin. Rastgele seçimler yapmayın.

■ Lütfen sadece eğlenmeye çalışın, gereksiz hırs yapıp oyun keyfinizi mahvetmeyin.

RAVEN SOFTWARE, SENİ DE UNUTMADIK!

Zaten nasıl unutabiliriz ki? Hexen, Soldier of Fortune, Jedi Knight: Jedi Academy gibi FPS oyunları ile tarih yazan yapımcı şirket, son dört senedir Call of Duty serisine salça olmuş durumda. Ve iyi ki de olmuşlar. Black Ops ve Modern Warfare 3'ün DLC paketlerinin, Ghost'un ise komple çoklu oyuncu modunun altından tek başına kalkan firma sabahtan beri övdüğümüz Advanced Warfare çoklu oyuncu modunu da tek başına geliştirmiş durumda. Sledgehammer'ın açtığı yolda çok düzgün bir koşu ile devam ediyor Raven. Eski tip FPS oyunlarına her zaman yenilikçi bir yorum getiren ekip, bu defa yenilikçi bir oyuna biraz eski usul eğlence katarak günümüz oyuncularının özlediği tadı başarılı bir şekilde kodlara dökmüş. Ellerine sağlık eski toprak.



+

■ Eski tarz FPS aksiyon
■ Sardıkça saran, eğlenceli çoklu oyuncu modu
■ Bu mod içerisinde geleceğin teknolojisinin kullanımı
■ Silahlar ve vuruş hissi
■ Harika grafikler

–

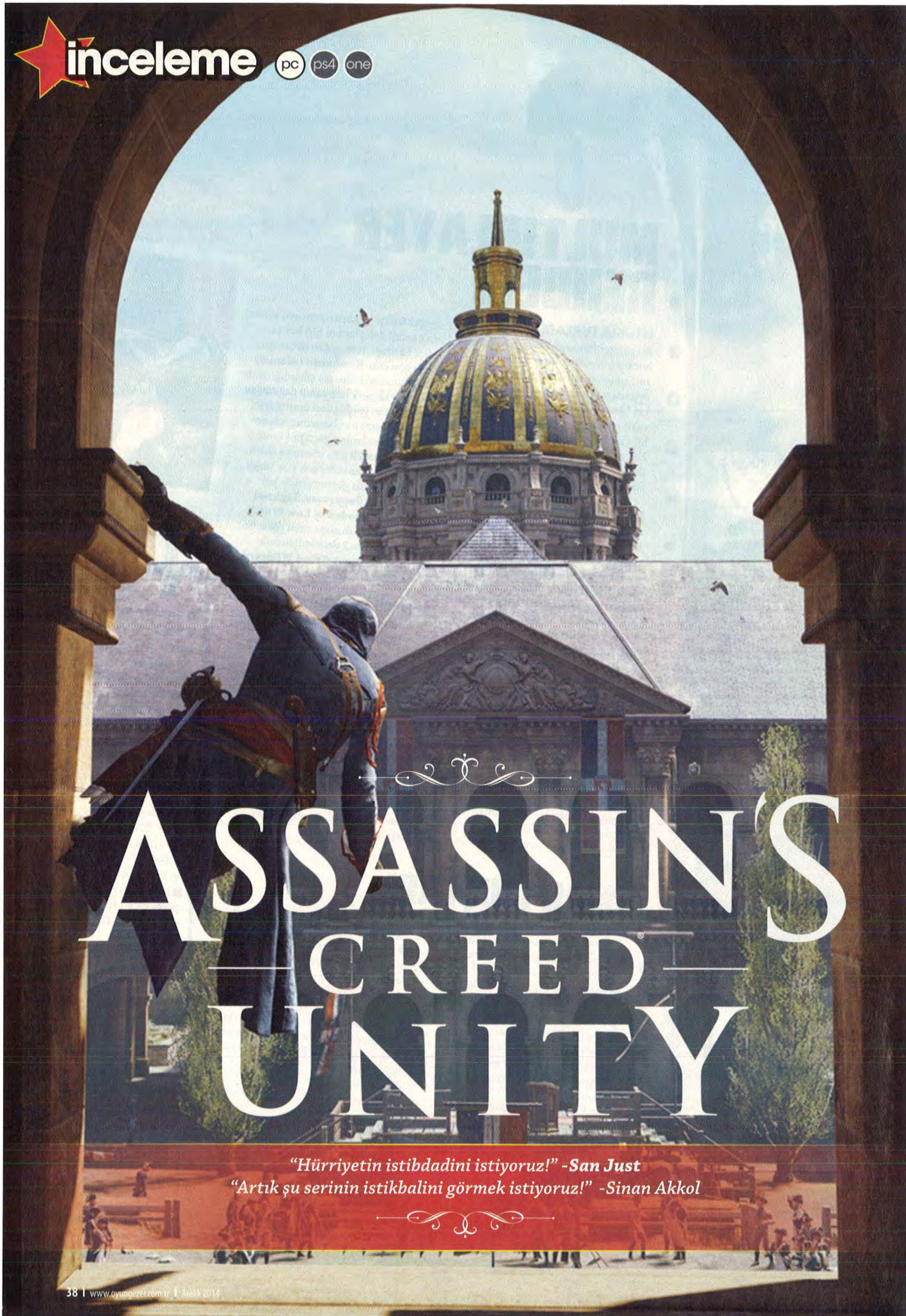
■ Etkileyicilikten uzak, özensiz senaryo, kurgu, karakterler
■ Kevin Spacey'nin iyi kullanılamaması
■ Hikâye modunda geleceğin teknolojileri sadece birer süs

7+

SON KARAR

Tekli oyuncu modu ile vasat, çoklu oyuncu modu ile kalitesinin de üstünde, yılın iyi FPS oyunlarından biri.

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Sledgehammer
- **Dağıtım:** Activision, Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 170TL (PC), 250TL (konsol)
- **Dijital İndirme:** 90TL (Playstore), 209TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz86-warfare



ASSASSIN'S CREED UNITY

"Hürriyetin istibdadini istiyoruz!" -***San Just***
"Artık şu serinin istikbalini görmek istiyoruz!" -Sinan Akkol



Kalabalık içinde gizlenme artık dörtlü yapay gruplarla sınırlı değil.



Arno hem yakışıklı, hem de sevilesi bir karakter. Ezio'ya yaklaşamasa da, öyle.

Assassin's Creed Unity'nin sorununu anlamak için oyundaki sandıklara bakmanız yeterli olacaktır... Tam dört farklı sandık var oyunda. Birincisi normal, beyaz sandıklar. Bunları açabiliyorsunuz ve içinden para çıkıyor. İkincisi kırmızı ve açılması zor olan sandıklar. Bunları açabilmek için gerekli yetenekler oyunun 5. ve 9. bölümlerinde geliyor. Gelelim sarı tür sandıklara. Bir tane buldunuz ve açmak istiyorsunuz değil mi? Olmaz, çünkü Initiate Level'ınız yetmiyor. "O da ne" mi? Aaa, nasıl bilmezsiniz? Tüm *Assassin's Creed* oyunlarındaki başarılarınıza ve oynayış tarzınıza bakıp sizi puanlayan bir web sitesi Initiates. Sandığı açabilmek için buraya üye olmanız lazım... Neden mi? Çünkü zaman sosyal medya zamanı dostum!

Merak edip Initiate seviyenizi görmek için TAB'a basarsanız, oyun aşağıya küçülüyor, bir browser penceresi açılıyor ve ayrı bir siteye yönlendiriliyorsunuz! Zaten hepimizin aradığı budur değil mi? Atmosferine girdiğimiz sırada bir oyundan sökülüp alakasız bir web sitesine yönlendirilmek...

Şu ana kadar sabrettiyseniz, bir de mavi sandıkları dinleyin: Bunlara Nomad sandıkları deniyor ve bunları açabilmek için bir iOS veya Android cihazınızın olması gerek. Mobil cihazınıza kuracağınız ACU Companion App'de yapacağınız görevlerin sonunda bazı mavi sandıklar görünür oluyor. Ha, bunları da gidip açamıyorsunuz haaa, anlaşılmaz bir nedenden ötürü 24 saat beklemeniz, Companion App'deki adamınızın gidip alması gerekiyor!

Ulan sandık açıyorum sandık! Tek istediğim biraz para, belki de yeni bir kılıçtı! Mobil cihaza mahkum etmek, oyundan çıkartıp web sitesine yönlendirmek ne demek!?

Tabii ki oyundaki sandıkların alayını görmezden gelebilirsiniz. Ama benim dikkatinizi çekmek istediğim yer başka. Tıpkı sandık sistemi gibi, oyun gereksiz ve can sıkıcı sistemlerle boğulmuş. Ubisoft aklına gelen her şeyi, tüm sistemleri, tüm cihazları, tüm ödeme şekillerini tek bir oyuna entegre etmeyi denemiş. *Assassin's Creed Revelations* incelememde *"serinin artık gereksiz içerikler yüzünden şişerek, dikiş yerlerinden patlama noktasına geldiğini"* yazmıştım. İşin ilginç yanı, *Assassin's Creed Unity*'deki içeriğin çoğu çok güzel, ama bu sefer de sistem üstüne sistem ekleyerek oyunun temelini dinamitlemiş Ubisoft ve bundan geri dönülmesi de artık mümkün değil.

Oysa o kadar muhteşem bir şekilde başlıyor ki *Unity*.



Eski AC karakterlerinin kıyafetlerini alabiliyoruz. Altına giydiğiniz giysi parçalarının ek özellikleri de kalıyor

1312'nin soğuk bir gecesinde, gerçek bir olayla başlıyor oyun. Tapınak Şövalyeleri'nin Kral 4. Philip tarafından yakalanarak imha edilmesi emriyle başlıyor. Bir cadı gibi avlanıp yakılırken son Tapınak Üstadı Jacques de Molay, kralı, papayı ve ondan sonra gelecek soylarını lanetliyor.

Ve bundan sonra, Arno Dorian'la tanışıyoruz. Fransız devrimine çeyrek kala başlayan oyunumuzun baş karakteri olan Arno, Ezio'ya yakın sevimlilikte, ama içi onun kadar iyi doldurulamamış bir baş karakter. Geçmiş oyunlarla ilgili arzum bu oyunda da değişmedi: Keşke Arno'nun çocukluk ve gençlik yıllarına biraz daha değinselermiş, babası ve Elise ile arasındaki bağı bize de yaşatabilselermiş, o zaman tam anlamıyla Ezio'ya yaklaşırdı Arno. Yine kaçmış o fırsat.

Unity'nin eski nesilden kopup şimdiki nesle ve PC'ye çıkmasının nedenini, grafikleri görünce anlıyorsunuz: O kadar güzel ve detaylılar ki, buradaki sanatsal ince işçiliğin benzerini daha önce görmedim. O sarayların içine gösterilen özen, o sanat eserlerinin, o dönem kıyafetlerinin güzelliği, heykellerin kıvrımlarının düşen gölgeleri, sokaklardaki her bir çamur birikintisinin, binaların her birinin farklı olması. Meydanlarda toplanmış, bazen sayısı 5000'in üstüne çıkan insanlara falan, akıl sır erdiremedim. Bazen göreve koşmayı bırakıp bir sokaktan aşağı yavaşça yürüdüm sadece, o muhteşem grafikler ve sokak müzisyenlerinin tınıları arasında, hepsi farklı bir şeyler yapan Devrim Paris'i insanlarının arasında gezmekten inanılmaz keyif aldım. *Unity* beni görselliğiyle ve bunu sağlayan yeni nesil teknolojisiyle gerçekten başka bir şehre ve zamana aldı götürdü.

Götürdü ve ondan sonra her 30 dakikada bir donarak beni ifrit etti!

DEVRİM GÜNÜ

Arno Dorian'ın hikâyesi Fransız Devrimi'ne farklı bir bakış açısı getiriyor. Aslında çok ilgi çekici ve önceki oyunlara göre çok daha gerçekçi bir hikâye örgüsü var *Unity*'nin: Fransa'da her tür gıdanın ama özellikle ekmeğin fiyatı tüm zamanların en pahalı seviyesine gelmiş, fakir halk açlıktan kıvranmaya başlamıştır. Bir yandan da giderek güçlenen tüccar ve sanayici burjuva kesimi ülke yönetiminde söz sahibi olmak istemekte, ancak soy ve toprak sahipliğini ayrıcalık olarak kullanan aristokratlar tarafından engellenmektedir. Pastanın üstündeki çilek, ülkenin vergi yükünün neredeyse tamamının çiftçilere yüklenmesi olur. Yani anlayacağınız, 1700'ler sonu Fransa'sı tam bir kazan gibi kaynamaktadır. Bu olaylar sırasında Tapınakçılar ve Assassin'lerin içindeki gizli çekişme sürmektedir.

Ben oyunda Arno'nun aşk meşk ve intikam dolu kişisel hikâyesine değil, Fransız Devrimi'ne getirdiği alternatif ama son derece gerçekçi bakış açısına vuruldum. İşte görmek istediğim AC hikâyesi! Tabii ne kadar gerçekçi olursa, işin fantastik tarafı o kadar zayıflıyor, burada da öyle olmuş netekim. Benim gibi hâlâ *AC*'nin Önceden Gelenler ve günümüz hikâyesi taraflarındaki gelişmeleri merak ediyorsanız, üstüne bir bardak soğuk su için: İlk Uygarlık'la ilgili en ufak bir gelişme yok, Juno'nun yerinde yeller esiyor ve günümüz hikâyesi ise yok gibi bir şey. İş artık Animus'ta değil, Abstergo'nun geliştirdiği ve tarihi oynamanızı sağlayan Helix adlı bir sanal gerçeklik konsolu içinde dönüyor ve Assassin'ler bu konsol üstünden bizimle irtibata geçiyor. Yani bu kez bir Abstergo çalışanı bile değiliz, evindeki kanepede oyun oynayan sıradan bir kişiyiz. (*Assassin's Creed* hikâyesine yabancı olanları az önceki paragrafta kaybettik :)

YENİLİKLER ÜST ÜSTE

Unity gerçekten yepyeni bir *Assassin's Creed*. Serinin oynanış tarafındaki eksikliklerini çok iyi tespit etmiş Ubisoft. Görsel ve müzik olarak zaten muazzam. Oynanıştaysa tüm yenilikler yerinde olmuş. Dövüşlerdeki «savun - karşı saldırı yap» kısır →

330 TL Mİ?!

Ubisoft'ta kimin kafasına kaya düştü bilmiyorum ama oyunlarının dijital versiyonlarının fiyatlarını en pahalı olarak Türkiye'de satmaya karar verdiler birdenbire. Hem Steam'de, hem de PSN'de korkunç fiyatlara satılıyor oyunları! Playstore'da 132 TL'ye satılan Unity, Steam'de 179 TL. Ama esas korkunç olan PSN fiyatı: AC Unity Gold Edition'ı (sıkı durun) taaaam 330 TL'ye alabilirsiniz PSN üstünden! Nazikçe "çüüüş!" diyelim ve bu bahsi burada kapatalım!

Viva la digital revolution!



döngüsüyle, suikast görevlerinin sıradanlığının üstesinden gelmişler. Artık dövüşler çok daha gerçekçi ve zor. İki mermide veya tek bir güçlü saldırıda ölebiliyorsunuz. Düşmanlara *Batman* serisindeki gibi bir doğru zamanda savunma yapıp karşılık vermeniz lazım.

O korkunç takip görevleri tamamen gitmiş. Normal görevler de keyifli, ama esas eğlence büyük suikast görevlerinde. Sizi görev alanına yakın bir çatıya götürüyor ve etrafı gözleyerek kendi giriş yolunuzu bulmanızı istiyor oyun. Etrafta genellikle 50'den fazla asker oluyor. Ayrıca her görevde, görevin akışını sizin lehinize çevirecek bir veya iki alternatif görev oluyor (şarabı zehirlemek, bir anahtarı çalıp katedrale çatıdan girmek gibi). Yani suikast görevleri ilk başlarda çok farklı ve muhteşem geliyor, bana *Hitman Blood Money*'yi anımsattılar bu bakımdan. Ancak bu serbestliğin getirdiği bir handikap şu ki, eğer yeterince güçlü ve duman bombası / ilaç yüklüyseniz, dümdüz koşarak hedefinize dalıp çat diye öldürebiliyorsunuz da. Birkaç görevi bu şekilde 1 dakikadan kısa sürede bitirdim.



Ve *Unity*'nin en büyük yeniliği: Suikast görevlerini coop olarak oynama. Coop görevleri ana görevlerden ayrı, çok güzel tasarlanmış ve oyunun ana hikâyesine destek olacak şekilde kurgulanmış. 2 ila 4 kişilik coop görevleri var ve isterseniz bunları tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Ama uyarmadı demeyin, tek başınıza 4 kişilik görevleri başarmanız pek olası değil. Ve aslında, UPlay'in şu anki haliyle zaten istediğiniz coop görevlerini oynamanız da pek mümkün değil! Oyunun çıktığı ilk hafta, UPlay teknik olarak bir sürüngene dönüştüğünden, asla bir coop görev yapamadık. İkinci hafta biraz düzeldi, ancak almak istediğiniz görevi başlatamayınca, "ona en benzer" bir başka göreve attı. Böylece, ben tüm görevleri sırayla oynamak isterken, daha ana görevde gelmediğim bir noktadan, yani 5 dakika önce konuştuğum bir karakterin küllerini kaçırma görevinden başlatarak oyun kendi içinde spoiler yedirdi bana! Valla bravo!

İşin kötüsü, oyunun en zevkli yanı bu coop görevleri. Tuhaf bir şekilde takım arkadaşlarınızla hiçbir şekilde iletişim kuramadığınız halde, eş zamanlı saman balyasına atlamanın ardından (aynı balyaya nasıl sığıyoruz yaw? :), birimiz sağdan, diğerimiz soldan çıkıp ben uzaktakini Phantom Blade'le, isimsiz arkadaşım da yakındakini boğarak hallettiğinde aldığım hazzı yaşamanız lazım. Dilsiz ama son derece profesyonel bir suikastçi takımının içindeymişsiniz gibi hissedeceksiniz kendinizi. Tabii ki oyun istediğiniz görevi oynamanıza izin verecek kadar düzelirse!

Tırmanış ve serbest koşu tarafında da bir yenilik var: Artık Free Run Up, Free Run Down diye iki farklı seçeneğiniz var. Bu ikilem, oynanışa diğer saydıklarım kadar büyük bir fark katmamış (çatılardan daha hızlı ve usturuplu bir iniş haricinde). Ama tırmanış ve koşu animasyonlarındaki bütünlükte büyük bir gelişme olduğu kesin. Uzun zamandır sırf zevkine çatılarda serbest koşu yapmamıştım, ilk kez bu kadar gerçekçi ve heyecanlıydı. Oyuna başladıktan saatler sonra dahi yepyeni, daha önce görülmemiş parkur hareketleri yapıyorsunuz. Yalnız, artık koşu tuşuyla tırmanma tuşunu ayırmaları gerekiyor. Açık alanlarda koşu büyük bir keyif iken, bir pencereden içeriye girmek için debelenmek veya yolda koşarken yandaki pazar arabasının tepesine durduk yere tırmanmak istemiyoruz artık!

Oyundaki düşmanlarınız iki çeşit: Aşırı Uçlar kırmızı ve Kralın Askerleri mavi olarak belirtilmiş. Bunlardan kırmızılar sizi görünce hemen savaş moduna giriyor, çünkü aslında hepsi Tapınakçıların ortamı germek için kullandığı adamlar. Kralın askerleri ise ancak asayişi bozan bir şey yaptığınızı görürse size bulaşıyor. Bu iki taraf birbiriyle kavgalı olduğundan, bu durumu avantajınıza kullanabiliyorsunuz. Mesela bir seferinde bir askeri gizlice öldürdüm. Sonra çatapatla bir diğer askeri ve aşırı uç adamını cesedin yanına çektim. Asker cesedi görünce askerler aşırı uçlara daldı. Ben de doğan karmaşadan faydalanıp katedralin kapısından içeri sızdım.

SİSTEM ÜSTÜNE SİSTEM

Oynanıştaki yeniliklerin hepsi çok güzel, görseller muhteşem, müzikler harikulade. Ama oyunun gereksiz ve çoğu düzgün çalışmayan sistemlerle boğulmuş olması bunlara ulaşmanızı engelliyor. Oyunun ilk 5 saatinde attığınız her adımda gerekliliği tartışılır bir sistemle karşılaşıyorsunuz: Initiate sitesinden bahsetmiştim zaten. Bu oyundaki üssünüz Paris'in ünlü Cafe Theater binası ve bu binanın bodrumunda gizli bir üs daha var (gizli üsseption). Burası Social Club. Arkadaşlarınızı burada ekliyor ve bir klan olarak çeşitli görevler yapıyorsunuz. Bu yazıyı yazdığım sırada Oyungezer kulübüne 7 kişi üyeydi, ama ben daha birisiyle bir görev yapamadım! Üstelik üye listesine baktığımda 7 farklı isim değil, 7 kez kendi ismimin tekrarlandığını görüyorum hâlâ.

Geçelim ekipmanlara. Oyunda dört farklı para birimi var (Comp. App'i de sayarsak beş) ve bunların her birinin kazanım şekli ve harcandığı yer farklı. Livre, klasik para birimi ve ekipman alımında işe yarıyor. Skill Point, yeteneklerinizi açıyor (seviyeniz yeterse). Creed Points, bir suikastçi gibi davrandığınızda kazanılıyor ve ekipman geliştirmelerinde kullanılıyor. Helix Points ise oyunun "oyun içi gerçek para"sı. Eğer ekipman almaya Livre'niz yetmiyorsa, gerçek parayla

Eagle Eye View'da milletin saçı gösterilemediği için herkes kel oluyor :)







Herhangi bir oyunda bundan daha kalabalık bir meydan görmüş müydünüz?



Evet, bu gördüğünüz bir hava balonu. Ne yazık ki Da Vinci'nin icatları gibi bizzat yönetemiyorsunuz.



Helix Points alıyor ve böylece ekipmana kısa yoldan kavuşuyorsunuz. Merak ediyorum, zaten 132 TL'ye aldığı bir oyunu daha az oynamak için daha fazla para veren enayiler var mı gerçekten? Demek var ki, her oyunda türedi bu mikro ödeme sistemleri.

Bu ve bunun gibi gereksiz yere karmaşıklaşmış sistemlerin hepsi size bir şeyler anlatmaya çalışınca, ekranda çıkan onlarca metin uyarıcısı bir süre sonra üst üste biniyor, okuyacağınız şeyi okuyamıyorsunuz. Bir oyun tasarımcısının olmazsa olmazı HUD bile sapıtmış durumda bu karmaşada.

Oyunun karmaşası çözülmüyor mu? Elbette çözülüyor. 3-5 saat sonra app'ı oyunla ilişkilendirmeyi, hangi görev türüne gideceğinizi, ne yapacağınızı, ne zaman saklanıp ne zaman kılıca davranacağınızı ezbere biliyorsunuz. Ama oyunda yapabileceğiniz ve beceriniz arttıkça, bu sefer teknik aksaklıklar yüzünden bir türlü oynayamaz oluyorsunuz. Oyun PS4'te Sequence 5'te, PC'de Sequence 9'da sıçtı. İki kez en baştan tekrar oynadım.

TEKNİK SORUNLAR

Oyundaki zibilyon tane sistem ve görev çeşidinin hangisini ciddiye alacağınızı ve hangisini es geçeceğinizi (veya Ubisoft tamir edene kadar bekleyeceğinizi) 4-5 saat sonra anlıyor ve oyunda hız kazanıyorsunuz. Ama bu sefer de oyunun teknik sorunları karşınıza çıkıyor. Bunların en önemlisi hem PS4'te, hem PC'de oynadığım için, her ikisinde de geçerli olmak üzere yaşanan 15-20 saniyelik donmalar. Genellikle sokakta koşarken oluyor ve sonra geri geliyor. Gerçi son yamadan sonra bu çöküşlerin "geri gelmeyen" versiyonları da olmaya başladı. Diğer sıkıntı ise, inanılmaz NPC sayısıyla oyunun başa çıkamaması. İnsanlar, karakter detayları ve dokuları pıtırak gibi gözünüzün önünde beliriyor. Bunu inceleme sürecinde çıkan yamalarla çözdüler ama bende iz bıraktı. İz bırakan bir başka hata da, özellikle sinematik sahnelerde bir sahneden diğerine geçildiğinde saç ve elbiselerin belli bir yükseklikten bırakılmışçasına, salınarak yere dökülmesi. Yükleme süreleri PS4'te oldukça uzun (40-50 saniye arasında). PC'de ise 10-20 saniye arasında. Fast Travel var ama yükleme süreleri yüzünden PS4'te dert oluyor.

Eğer oyunu PC'de oynayacaksanız, şunu bilin: Benim evdeki 680 kesmedi, ofisteki 770'te ise yağ gibi aktı oyun (4 çekirdekli işlemci ve 16GB RAM'le). PC'de 1080p FXAA kullanın. Eğer NVidia kartınız varsa TXAA kullanmayı deneyebilirsiniz, daha yavaş ama daha kaliteli görseller elde edeceksiniz.

FRANSIZ KALDIM / LE' SONUÇ

Bir oyun müziği duyduğunuzda, eğer o serinin ruhunu yansıtıyorsa, anında tanırsınız. *AC2*'den beri bu seride bu özellik yok olmuştu, *Unity*'yle geri döndü. Çalışırken açıp dinleyeceğiniz kalitede bir albüm hazırlanmış ve Arno'nun dünyasını çok güzel yansıtıyor. **Chris Tilton** ve **Sarah Schachner**'in müzikleri resmen hayat katmış oyuna. Özellikle yaylı çalgıların girdiği o ana müzik her seferinde tüylerimi diken diken ediyor.

Assassin's Creed Unity'yi batırdığı için geç de olsa Ubisoft oyunculardan özür diledi ve *Dead Kings* DLC'sinin herkese bedava verileceğini açıkladı. Oyun çıktığından beri her hafta yüzlerce hatayı düzelten bir yama yayınlanıyor. Ben bu yazıyı yazarken, 300'den fazla hatayı (üç yüzl) düzelten bir yama konsollar için yayınlanmıştı. Henüz PC'ye gelmedi. Ama geldiğinde bile aşağıdaki notu değiştirmeyecek. Benim *Assassin's Creed Unity*'yle geçirdiğim zamanım ve tecrübem acı vericiydi. Bir ürüne para veriyorsanız, onun hatasız ve eksiksiz olmasını beklemek hakkınızdır.

(Beni bir *Assassin's Creed* oyununa "ürün" diyecek hale getiren Ubisoft utansın).

Yazının sonuna geldim ama oyunu yeterince yerememiş, yeterince övememişim gibi geliyor. Affedilmez teknik sorunları ve hiçbirini özlemeyeceğiniz gereksiz sistemleri yüzünden hak ettiği 9'u alamayarak ve beni tatmin olmamış, karmakarışık duygular içinde bırakarak hayatımdan çıkıyor *Unity*. Lakin bu incelemeyi kötü bir paragrafla bitirmek istemiyorum. *Unity*'den önce Fransız Devrimi'ne en ufak bir ilgim yoktu, ama tıpkı *AC2*'nin beni İtalya meraklısı yapmış olması gibi, *Unity* de devrime olan ilgimi kabarttı. Tam olarak kafamdaki *Assassin's Creed*'e en çok yaklaşan ilk oyun oldu *Unity*. İNŞALLAH darısı gelecek yıla. Bu kez şeytanın bacağını kıracaksın, hadi Ubi!

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft / Aral İthalat **Kutulu Fiyatı:** 135TL **Dijital İndirme:** Playstore (132TL), Steam (179TL) **Yaş Sınırı:** + 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz86-acu

OYUNDAN ZEVK ALMA REHBERİ

1- Önce ana görevlere gidin, hikâye ilerlesin.
2- Ana görevlere giderken de yol üstündeki viewpoint'leri açın -ki hem daha sonra Fast Travel yapabilin, hem de Companion App'de daha fazla Assassin alabilin.
3- Ana görevler ilerledikçe daha güçlü ekipmanlara ihtiyacınız olacak. Ama ilaç, Phantom Blade gibi şeyler çok pahalı. Bir ara parasızlıktan aç kaldım resmen ve para kazanıp ekipman alabilmek için görev yaptım.
4- Bu yüzden, paranız veya ekipmanınız azsa, cesetleri loot'layın. 2 ilaç çıksa 1500 livre kar edersiniz!
5- Ansiklopedideki her şeyi okumaya ömür yetmez, size tavsiyem EVENTS bölümünü okuyun. Etrafta dönen önemli olaylara ışık tutacaktır. Keyif için LETTERS FROM ELISE, ilginç detaylar için ASSASSIN INTEL ve CAFE THEATER HISTORY bölümlerini de okuyabilirsiniz.
6- Paris Stories ve Nostradamus bilmecelerini zevkle oynamanın yolu: Bitirene kadar üst üste oynamaktır.
7- Sonlara doğru 5000 livre olan silah ve ekipmanları alın.
8- Silahlarınızı Creed Point'lerinizi kullanarak mutlaka upgrade edin.
9- En zevkli yan görevler coop ve Vidocq'un Paris Stories görevleri.

+

- Serinin peşinden sürüklediği çoğu işe yaramayan oynanış mekaniğini daha iyileriyle değiştirmiş
- Görsel olarak inanılmaz
- Sanat yönetmenliği müthiş
- Paris harikulade
- Yapacak tonla görev var!..

−

- ...Tabii eğer oyun lütfedip düzgün çalışırsa!
- Affedilmeyecek kadar hata
- Her şeyi birbirine bağlamaya çalışıp, her şeyin çökmesine neden olmuşlar
- Ana senaryo çok iyi başlayıp çok tırt bitiyor

6+

SON KARAR

Objektif bir inceleme editörü olarak "6"yı, bir Assassin's Creed sevdalısı olarak da "+"yı veriyorum sana Arno.



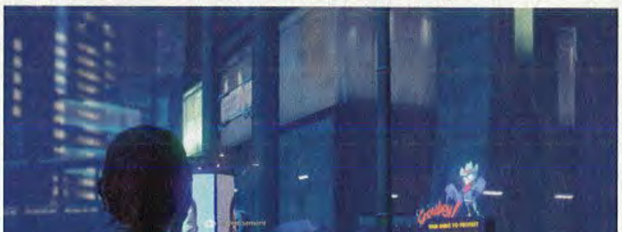
DREAMFALL CHAPTERS BOOK ONE

AMA NEREDE O HASTASI OLDUĞUMUZ ADVENTURE TARZI? -ESER GÜVEN

Ben benzer bir hissi *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*'ı seyrettiğimde de yaşamıştım. Şimdi *Dreamfall* ile Indy ne alaka demeyin. İlk üç filmi defalarca izledikten, her sahnesinin ayrı hastası olduktan sonra aynı kadroyla yeni bir Indy filminin çekildiğini öğrenmek müthiş heyecan verici bir olaydı. Nihayet zamanı geldiğinde koşa koşa sinemaya gitmiş ve hayal kırıklığı içinde çıkmıştım salondan. Sebebi filmin kötü olması değil; öncekilerin yanına yaklaşamaması, kafamdaki Indy filmi imajını az da olsa bozmasıydı. Aynı şeyi *Dreamfall Chapters*'ta da yaşadım işte, bunca zamandır devamı gelsin diye dört gözle beklediğim oyun biraz daha *adventure* olsa iyiydi. Sebebi oyunun kötü olması değil; bulmaca bakımından *Longest Journey*'nin yanına yaklaşamaması, *Dreamfall* ile zayıflayan bulmaca yapısının eski haline dönmesini umut ettiğim için yaşadığım hayal kırıklığı.

LOST'UN ÖNCEKİ BÖLÜMLERİNDE...

Üçlemenin ilk oyunu olan *The Longest Journey*'de (ki kendisi bugüne kadar oynadığım en muhteşem adventure oyunlarından biridir) biri bizimkine benzeyen Stark, diğeri fantastik Arcadia dünyaları arasında geçiş yapabildiğini fark eden **April Ryan** rolündeydik. Ayrıntı falan vermeyeceğim çünkü henüz oynamadıysanız hemen ne yapıp edip temin etmenizi ve oynamanızı tavsiye etmeyi planlıyorum. Yapın bunu. Yani *TLJ* oynamadıysanız "ben adventure severim" diye dolaşmayın bence etrafta. İkinci oyun olan *Dreamfall* yine aynı evrendeki başka bir hikâyeyi anlattı ve bize **Zoe Castillo** ismindeki yeni baş karakteri tanıttı ama ona ek olarak eski dostumuz April'la ve Arcadia'lı Kian Alvane ile oynama fırsatı da bulduk. Oynanışı için aynı şeyi söyleyemesem de gerçekten harika bir hikâyeye sahipti *Dreamfall* ve sonu kafalarda bir sürü soru işareti bırakmıştı: Komaya girenler mi dersiniz, bıçaklananlar mı, halkı tarafından ihanetle suçlananlar mı? Bu soruların cevaplarını merak ettik ve resmen sekiz yıl bekledik. Şimdiyse bu üçlemenin son halkası bize tüm bu hikâyeleri beş kitap şeklinde anlatacak ve elimizdeki oyunun ilk kitabı.



Arkaplanlar pek canlı. Hoop, arkaplan diyorum, pek canlı.

Bu ilk kitapta bizi neyin beklediğini bilmeniz için çok kısaca hikâyeden bahsedeyim. *Dreamfall*'un bitişinden bir sene sonra başlayan oyunda Zoe hâlâ komada, her ne kadar vücudu uykuda olsa da zihni Storytime ismindeki bir yerde kısılı kalmış. Zoe bu haliyle bile Storytime'da geziniyor ve oradaki diğer 'uyuyanların' kâbuslarından kaçmalarına yardımcı oluyor. Kian hâlâ hapiste... Ama önceki oyunu oynamadıysanız şu an bir şey fark etmiş olmalısınız. Siz bu karakterleri ve yaşadıkları şeyleri bilmiyorsunuz ki.



Eğer *Dreamfall* oynamadıysanız bu oyundaki karakterlere yabancı olacaksınız. Onları şu an gördüğünüz konuma getiren olaylar hakkında bir fikir edinemeyeceksiniz. Atıfları



TLS VE DREAMFALL HİKÂYE İÇİN ÖNEMLİ AMA 1999'DAN KALAN TLS GÖRSEL OLARAK YORABİLİR SİZİ

anlamayacaksınız mesela. O yüzden The *Longest Journey* önerimin üstüne bir yenisini daha ekleyeyim. *Dreamfall*'u oynamadan bu oyuna bulaşmayın (tabii benim bunu yazmamı bekleyen **Red Thread** yayınladığı yamayla ana menüye *Dreamfall*'un üç dakikalık özet videosunu ekledi ama olsun, siz yine de önceki oyunları da oynayın kuzum).

PŞŞT, ZOE, Bİ BAKSANA. BAK Bİ. ŞŞŞT.

Zoe demiştik, değil mi... Evet, Book One Zoe'ye yoğunlaşıyor. Zoe, Vaganbond'la karşılaşınca gerçek dünyaya dönmesi gerektiğini yoksa kötü şeyler olacağını öğreniyor. Uyandığındaysa olan biteni pek hatırlamıyor ve biz de bu ilk kitapta Zoe'nun Europolis'te yaşadıklarını öğreniyoruz. Çok derin bir konu beklemeyin, çünkü yok. Bu daha çok sonraki kitaplar için bir ön hazırlık, *Dreamfall* ile *Chapters*'ı birbirine bağlama çabası.

Oyun oynanış olarak da *Dreamfall*'a benziyor. Bulmaca konusunda inanılmaz zayıf bir adventure ile karşı karşıyayız. Birkaç basit envanter bulmacasını bir kenara bırakıyorum, ama zaten elinizde genelde birden fazla eşya bile olmuyor ki. Birileriyle konuş, basit bir bulmaca çöz, birileriyle konuş, bulmacamsı bir şey çöz, tekrar birileriyle konuş kıvamında etliye sütlüye dokunmadan devam ediyor oyun. Aynı anda iki bulmaca üzerinde kafa patlatmayı falan unutun yani, o bakımdan çok yüzeysel bir oyun *Chapters Book One*. Europolis'in detayları iyi, kocaman bir şehir ama işte içi pek de dolu değil. Zamanınızı Europolis'i dolaşıp keşfederek de geçirebiliyorsunuz ama bunun hikâyeye herhangi bir katkısını göremedim ben.

Adventure oyunlarındaki "ya siz kendinizi pek yormayın, biz size hikâyeyi anlatırken arada bir müdahil olmanızı isteyeceğiz, siz sadece vereceğiniz kararlara yoğunlaşın" modasını açıkçası sevmiyorum. Tamam, Telltale *Walking Dead* ile çok güzel bir iş yaptı ama görüyorum ki bunun da suyu çıkmaya başlıyor yavaş yavaş. Nerede abicim o eski bulmacalar, delirtmeyin insanı! Elinde bu kadar muhteşem bir hikâye var ve sen oynayan adam (veya kadın) bulmacalar üzerinde kafa patlatıp hikâyeden uzaklaşmasın, takılınca soğumasın diye elli takla atıyorsun. Bırak da o taklayı biz atalım, zor bir bulmacayı çözmüş olmanın verdiği o hazzı yaşayalım. Neyse, bu duruma çok gıcık olduğum için dönüp dönüp bundan bahsedebilirim, şimdiden kusura bakmayın.

BAK BU DEDİĞİMİ UNUTASIN DİYE DEMİYORUM

Chapters Book One'da da verdiğimiz kararlar oyunda kalıcı etkilere sahip. Bu etkilerin çoğunu henüz görmemiş olsak da diğer kitaplarda bir şekilde karşımıza çıkacakları kesin. Zaten aynı Telltale oyunları gibi burada da mesela "Vagabond bu söylediğini hatırlayacak" gibi uyarılar çıkıyor. E tabii hatırlayacak, hatırlasın diye söylüyorum zaten.



Oyunun karakter yaratma ekranında sağ ve sol profile ek olarak uyuyan karakter de seçebiliyoruz.

Ama işte olay hikâye anlatımına, diyaloglara ve karakterlere gelince *Chapters* seriden beklediğimiz o üst seviye kaliteyi sonuna kadar koruyor. Her ne kadar henüz birkaç yeni karakterle karşılaşmış olsak da bu karakterler gerçekten de çok iyi hazırlanmış. Hele bir Shitbot var ki görmeniz lazım.

Bir artıyı da oyunun diyalog seçimlerine vermem lazım. Yani bunu nasıl anlatayım bilmiyorum, görmeniz lazım. Bir oyunda gördüğüm en akıllıca diyalog mantıklarından birini kullanmış *Chapters*. Örneğin konuşurken söyleyebileceğiniz iki seçenek var diyelim, hadi yine örnek olarak terapistimizle konuşuyor olalım. Adam bize mesela bir soru soruyor ve biz buna evet veya hayır diye cevap vereceğiz. Evet seçeneğine yönelince Zoe'nun iç sesini, düşüncelerini dinliyor ve o seçeneğin içini doldurmuş oluyoruz resmen. Bunun tüm oyuna müthiş bir şekilde yedirildiğini düşünürsek diyaloglarda söylediğimiz her cümlenin ağzımızdan niye çıktığını, o cümleyi söylerken gerçekte ne düşündüğümüzü de bilmiş oluyoruz. Tek kelimeyle muhteşem bir sistem bu.

Aslında oyunun performans sorunlarını, grafik hatalarını, kayıt dosyası problemlerini falan da eleştirmiştim ama yamalarla bunların çoğu düzeltildiği için yazdıklarımı silmeye karar verdim. Her ne kadar bazı sorunlar hâlâ devam etse de bunlar üzerinde çok durmaya değecek kadar da değil. Bunu da oyunun puanına olumlu olarak yansıtma niyetindeyim.

Beş kitaplık bir serinin ilk kitabını oynadık henüz. Gelecek bölümlerin ne kadar iyi olacağına, ya da iyi olup olmayacaklarına dair bir fikrim bile yok. Verdiğimiz kararlar sonraki kitaplar üzerinde ne kadar etkili olacak, onu da bilmiyoruz. Ama içimde *Chapters* için iyi bir his var. Sanki bulmacaların bu kadar basit tutulmasının sebebi bizi ilk bölümden yormamakmış, kendimizi yavaş yavaş hikâyeye kaptırmamızı istemişler gibime geliyor. Yani aslında *Book One* ile ağzımıza bir parmak bal çalındığını düşünüyorum ve eğer hissim doğruysa seri tamamlandığında belki de ortaya *The Longest Journey*'e kafa tutan bir hikâye çıkabilir.

+

- Görselleri çok iyi, bloom'u biraz az kullansalar daha iyi olurmuş ama
- Verdiğimiz kararlar etkili
- Diyalog sistemi tek kelimeyle harikulade
- Hikâyenin çok güzel yerlere gideceği belli

–

- Çoğu giderilmiş olsa da teknik aksaklıklar var yine de
- Adventure oyunu dediğinde daha çok, daha zor bulmaca olacak arkadaş

7+

SON KARAR
Sanki her bölümde not biraz daha yukarı çıkacakmış gibi duruyor.

Tür: Adventure **Yapım:** Red Thread Games **Fiyatı:** 49TL (Steam) **Dahası İçin:** redthreadgames.com/games/chapters/

GRAND THEFT AUTO V

TREVOR'IN GÖZLERİNDEN LOS SANTOS -FARUK FURKAN AKINCI

Los Santos'un ışıklı caddelerini, Blaine County'nin tozlu yollarını özlediniz mi? Efendim? Aranızda daha önce zaten gitmemiş olanlar da mı var? Daha iyi... Çünkü *GTA V* en iyi halinde geri döndü. Ne yalan söyleyeyim, oynadığım bir oyunu bir daha çok zor oynarım... Hele bu aralar oynanacak bir ton oyun evde dağ olmuşken, geri dönüp daha önce suyunu çıkardığım bir oyuna tekrar başlamak ilk başta pek bir zor geldi. Elbette ki klasik *GTA* büyüsü işin içine girince fikrim değişecekti ama oyuna ilk başladığımda yaşadığım bir an var ki...

Evde çalışma odam apartmanın giriş kapısının oraya bakıyor. Hazır oyuna yeni başlamışım, haydaaaa, bir baktım odanın duvarına mavi-kırmızı polis ışıkları yansıyor. "Hayırdır bu saatte" diye oyunu durdurup pencereden baktım, gelen giden yok. "İyi, sıhatte olsunlar" derken oyuna dönünce anladım ne olduğunu. *GTA V*'in PS4 versiyonunda polise yakalandığınız an gamepad'in ışıkları polis lambası gibi yanıp sönmeye başlıyor. Bir de telsiz mesajları yine gamepad'in hoparlöründen gelmeye başlayınca "Herhalde" dedim, "arttırılmış gerçeklik böyle bir şey..." Daha birinci dakikadan bana ters köşe yapan *GTA V*'e daha bir başka gözle bakmaya başladım o andan itibaren... Zaten hemen ardından Los Santos'u ne kadar özlediğimi fark ettim.

OCCUPY LOS SANTOS!

Şimdi hiç lamı cimi yok... Zaten karşımızda oyun tarihinin en iyi yapımlarından biri var. Oyuna neresinden bakarsanız bakın ayrı bir detay, ayrı bir güzellik çıkıyor. Peki, sonda sorulacak soruyu baştan soralım. Önceki nesil konsollarda oyunun benim gibi suyunu çıkaranlardansanız, Los Santos'a tekrar gitmek için yeterli sebebimiz var mı? Söylüyorum: Var! Peki neden? Öncelikle hikâye bu grafiklerle tekrar oynanmayı hak ediyor. Yan yana hem PS3, hem de PS4 grafiklerini açtım, adeta yeni oyun oynuyormuşum havasını verdi bana. Burada sadece elden geçirilmiş grafiklerden değil, çok daha gerçek, çok daha yaşayan bir Los Santos'tan bahsediyorum. Şehir çok daha canlı, trafik çok daha kalabalık, ışıklandırma çok daha gerçekçi. Eh, tarihin belki de en sinema tadındaki oyununu bu grafiklerle baştan görmeniz gerek diyorum.

Rockstar Los Santos'u almış, zaten şehre önceden üflediği ruhu yeni nesil donanımların verdiği imkânlarla çok daha belirgin hale getirmiş. Hani oynayanlar bilirler, şehrin her bir köşesi birbirinden çok ayrıdır. Banliyölerde devam eden hayat, bariz şekilde işçi sınıfının mütevazi hayatından kesitler sunarken; özellikle şehrin üst kısımları (Beverly Hills'den apartılan bölümler) daha gösterişli ve kokoş bir hayatı resmeder. Şimdi gel de şehri tekrar keşfetmek için can atma... Daha önceden gittiğim her mahalle, her sokak baştan çizilmiş, içine yeni detaylar, yeni sürprizler eklenmiş. Çöplerin arasından fırlayan kedileri hiç saymıyorum; şehir merkezine doğru ara sokakların içinde yaşamaya çalışan evsizler; Vinewood eteklerinde birbirlerine caka satan alışveriş meraklısı tikiler; sahilde daha önce orada olmayan dükkânlar, bir şehir yaşamının içinde bulunabilecek her renge rastlayacaksınız. Hatta şehir yaşamının ötesinde, direksiyonu biraz Kuzey'e kırıp Blaine County tarafına vardığınızda ormandaki yeni hayvanları görebilir, yanıp sönen ateşböceklerini fark edebilirsiniz. Kısacası Michael, Trevor ve Franklin üçlüsünden oluşan kırılgan ittifakın hikâyesini



YEPİSYENİ PLAYLIST

GTA V'in bu nefis halinde sürüsüne bereket yeni müzik var. Sizin için radyo istasyonlarına göre şarkıların dağılımını çıkarırdım ama o kadar fazla yer kaplayacak ki. Fakat oyunun şahane bir Wiki'si var ve en çok böyle zamanlarda işe yarıyor: gta.wikia.com/Radio_Stations_in_GTA_V

Ama ufak bir tavsiye vereyim size. Polisten kaçarken Channel X'iniz açık olsun... Bir de gecenin bir saati şehri turlamak istediğinizde Worlwide FM'e takılın. Los Santos'u içinize çekin.







GTA V aynı GTA V ama "burada bu dükkân var mıydı ya, şu ağaçlar da yeni dikilmiş galiba" gibi çelişkili anlar yaşıyorsunuz.



Tüh, araba kan oldu. (Trevor'ın zihninden geçenler.)

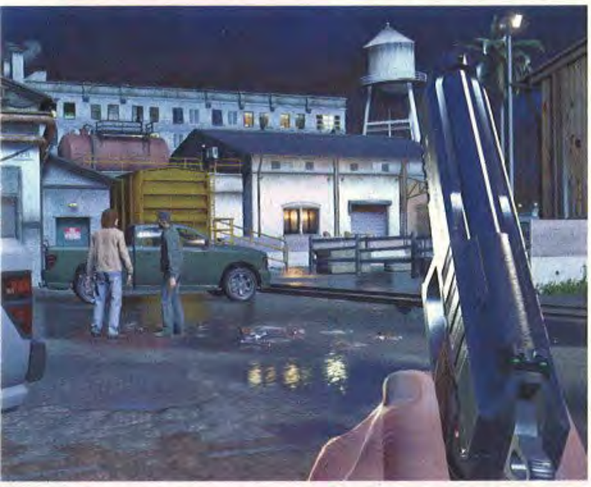


"Nerede yaşamak isterdiniz" sorusuna vereceğiniz cevabı çok kolaylaştırıyor Los Santos.





Uçağı biraz sapa bir noktaya indirmişiz.



DAHA ÖNCE PS3'TE OYNARKEN DURUP İZLEDİĞİNİZ CADDELERDE ÇOK DAHA FAZLA ZAMAN GEÇİRECEKSİNİZ

böylesi bir arka plan üzerinde tekrar yaşamak için geçerli çok sebebiniz var. Grafik belki çoğumuz için çok şey ifade etmiyor ama teknoloji Rockstar gibi bir firmanın elinde "ifade özgürlüğü" demek. Karşımızda kendini çok daha iyi ifade eden bir Los Santos var. Bunu gördükten sonra önceki nesil versiyonu, söyleyecek çok şeyi olup da kekeleyen birine benziyor.

Gönül isterdi ki karşıma hikâyeyle ilgili de ekstra bir şey çıksın ancak oynadığım süre boyunca rastladığımı söyleyemeyeceğim. "Gönül isterdi" ama bundan çok da şikâyet etmeyeceğim. Her görevi yapmak için birden fazla yol bulunuyor ve yine her görevin kendi içinde tamamlanabilecek challenge'lar var. Kısacası çeşitlilik oyunun kanında zaten. Bu yüzden halihazırda dinlediğim en iyi hikâyelerden birini daha önce denemediklerimi deneyerek ayıla bayıla tekrar oynadım.

GTA: CRIMINAL WARFARE

Kabul edin uzun zamandır bunu düşünüyordunuz... *GTA*'yı birinci kişi kamerasından oynamak hepimizin ıslak rüyasıydı. Ve rüya sonunda gerçek oldu. Tek tuşla kamerayı değiştirip oyunu bildiğiniz *Doom gibin* oynayabiliyorsunuz. Hayır, bu sadece tüm olayı karakterin gözünden görmek değil, bildiğiniz tüm kontroller değişiyor; strafe falan atabilir hale geliyorsunuz. *GTA* her ne kadar üçüncü kişi kamerası için yapılmış bir oyun olsa da, şehrin asla fark etmediğiniz detaylarını, aslında kocaman haritada ne kadar küçük kaldığınızı fark ediyorsunuz. Uzun lafın kısası, Los Santos'un içinde kaybolmak işten değil... Ama bir yere kadar...

FPS kamerası iki yerde çuvallıyor (ya da ben beceremedim). Yarışırken ya da polisten kaçarken araç kullanmak bana imkânsız geldi. Youtube'da yapabilenlere rastladım ama ben kesinlikle beceremedim. Gezmek, dolaşmak tamam ama yüksek hızda viraj almak çok çok zor. Bir de siper alıp ateş etmesi var... Kıçımın başımın açıkta kalıp kalmadığını anlamadığım için sürekli ölüp durdum. FPS kamerası boş zamanlarda takılırken kullanabileceğiniz bir hoşluk olarak güzel ama görevleri yaparken yine ideal kameraya geçmek lazım bence. Hayır, Rockstar bir de oturup o kadar fazla detay kasmış ki... Araçların tüm kokpit göstergeleri bildiğiniz işlevsel! Kilometre ve devir saatleri çalışıyor. Ya da araçta yanınızda oturan kişi konuşmaya başladığında odun gibi durmuyor. Dönüp sizinle konuşurken mimik yapıyor falan. Aracın içi yaşıyor resmen. Bir de silah modelleri var... Yememiş içmemişler oyundaki tüm silahları FPS kamerası için de ayrıca çizmişler. Detay seviyesi de *CoD*'dan aşağı değil. Bana kalırsa FPS olayı *GTA* için şimdilik bir lüks ama sadece boş boş gezerken kullanmak inanılmaz eğlenceli.

Ve gelelim en can alıcı kısma... Evet, şehir daha kalabalık; evet, trafik çok daha yoğun; evet, eskiden olduğundan çok daha uzakları görebiliyorsunuz. Ama... Ama oyun bazen fena yavaşlıyor. Bunu bir yere kadar hoş görebilmek mümkün ama şehri birbirine kattığınız kıyamet anlarında kısa süreliğine de olsa kare oranı yerlere düşebiliyor. Haliyle, "eh" diyorsunuz "yeni nesil dediğin buraya kadar mıydı?" Hele ki görevlerde falan insanın canını hepten sıkabiliyor bu durum. Açıkçası sırf bu nedenle oyunun PC sürümünü bekleyeceklere hak verebilirim. Grafikler çene düşürecek kadar güzel ama performansın stabil olması da bir o kadar önemli bir konu.

KISKANCIM ULEYN!

Farkındayım, oyunu ilk kez oynayacaklar için bir yazı olmadı bu pek. Ama asıl şanslı olan sizlersiniz. Hele ki yeni nesil konsolunuzu aldınız ve daha önce *GTA V* oynamadıysanız sizi kıskandığımı itiraf edebilirim. Çünkü *GTA V*, her seferinde hafızanızın o kısmını aldırmak isteyeceğiniz kadar sıkı bir senaryoya ve unutulmaz karakterlere sahip. Zaten ne zaman bir Rockstar oyununu incelesem, adamların oyun dünyasında sadece teknik anlamda değil, hikâye anlatımı konusunda da çığır açtığını yazarım. *GTA V* kesinlikle bu adamların ustalık eseri.

En önemli iki yenilik, yeni grafikler ve FPS kamerası kendi içinde sorunlu olsalar da karşımızdaki oyun en kaba tabiriyle "zenginleştirilmiş *GTA V*". Hem tüm detaylarıyla yeniden oynanmayı hak ediyor; hem de yeni oynayacaklar için üzerine atlanması, gece yanında yatılması gereken bir içerik sunuyor. Alın, aldırın...

+

- Yepyeni grafiklerle bambaşka bir Los Santos
- Yeni FPS kamerası oyunu çok değiştiriyor
- Unutulmaz karakterler ve hikâye
- Soygun görevlerinin tadına doyulmuyor

−

- Kare oranı zaman zaman çok düşüyor
- FPS kamerası sadece gezerken iyi ama görevlerde pek işlevsel değil

9+

SON KARAR

Daha önce gördüm demeyin, tekrar bir görün. Eğer hiç görmediyseniz, yerinizde oturduğunuz her dakika kabahattir.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Rockstar North
- **Dağıtım:** Rockstar Games, Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 225 TL
- **Dijital İndirme:** 189 TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** +18
- **Dahası İçin:** rockstargames.com/V/



FAR CRY 4

BİR KUKLANIN ACIKLI HİKÂYESİ -SARP KÜRKCÜ

Bir dağın yamacına konuşlanmış, belki de bölgenin en şaşalı kalesinin avlusundayım. Acı bir rüzgar esiyor, etrafta uçuşan bayraklar ve sallanan ağaç dalları bunun net göstergesi. Az önce son bombamı salladım, son helikopteri düşürdüm. Şimdi sessizlik var, esen o rüzgar dışında. Ama aklımda o sözler yankılanıp duruyor: *"Kimsin sen? Annesinin küllerini serpmek için gelen adam mı, yoksa kaleye tırmanmak için onlarca adamı katleden deli mi?"* Sorunun cevabını ellerimde arıyorum, ama annemin külleriyle dolu vazo artık orada değil. Doğru cevap kendiliğinden çıkıyor karşıma işte; ben kuru bir deliden fazlası değilim.

Far Cry 4'ün senaryosu sıkı bir tokatla sonlanıyor. Üstelik internetten ya da arkadaşlarınızdan spoiler almış olsanız bile. Ama bu açık dünyaydı, ama ben istediğimi yapacaktım, ama ben ortalığı yıkacaktım. Her şeyin ötesinde, oyundu ya bu! Karşımdakiler sanal karakterlerdi, ciddiye alınmalarına gerek yoktu. Yine de o yazılar akmadan yaklaşık beş dakika önce birisi beni karşısına aldı, net şekilde payladı, üstüne de anlayışlı bir ebeveyn gibi hatalarımı görmezden geldi. Bense Kyrat'ı yakıp yıkmış, hayatlar söndürmüş, hayvanları mühimmat çantamı büyütmek uğruna katletmiş şımarık bir çocuğun yapması gerektiği gibi oturdum yerime. Oturdum ve utandım.

RÜZGARIN SAVURDUĞU O BAYRAKLAR

Hevesle beklediğiniz cümleyi kurayım hadi: *Far Cry 4*, *Far Cry 3*'ün mekanikler açısından neredeyse aynısı. Tamam mı? Bu problemi hallettiğimize göre rahat rahat devam edebiliriz. Çünkü bu cümleyi bir şekilde incelemesine dahil etmeyeni terlikle kovalıyorlarmış diye duydum.

Far Cry 4, serinin önceki oyunlarının yaptıklarından çok da farklı bir şey yapmıyor, evet. Ama bambaşka bir hikâye anlatmasını da biliyor. Karakterleri olsun, güç çekişmeleri olsun, oynadığımız kişi dahil tümüyle başka bir dünya. Yoksa oyunları elimizde taşıdığımız silahın modeli üstünden değerlendirenlerden misiniz? Hayal kırıklığına uğrattığım için üzgünüm.

Kyrat, Himalayalar'ın yakınlarında hayali bir bölge ve **Pagan Min** adında çılgın, faşist, modadan anlamayan bir diktatör tarafından yönetiliyor. Biz de, **Ajay Ghale** olarak hayatımızda ilk kez Kyrat'a geliyoruz. Ama bütünüyle yabancı da sayılmayız. Annemiz öldüğünde bizden küllerini Lakshmana'ya serpmemizi istemiş. Çünkü annemiz Ishwari, babamız Mohan, Pagan Min, hepsi karmaşık bir güç (ve aşk) üçgeninin köşelerini oluşturuyorlar bu topraklarda. Kasım sayısında altı sayfa bunlardan bahsettiğim için, bozuk kaset gibi tekrar etmemek en iyisi.

Oyunun başlangıcını biliyorsunuzdur. E3 2014'te yayınlanan video buydu çünkü. Kyrat'a gelir gelmez Pagan Min'le ve deliliğiyle tanışıyoruz. Sonra kalesine gidiyor, oradan kaçıyor ve Golden Path ile aynı yolda yürümeye başlıyoruz. Golden Path, yani Pagan Min'in rejimine karşı koyan direnişçi kuvvet iki baştan oluşuyor. **Sabal** ve **Amita**. Ama *Far Cry 4*'ün ilk falsosu burada gösteriyor kendisini. Bu ikili, aslına bakarsanız o kadar sığ, o kadar dar görüşlü, o kadar sıkıcılar ki. Elinde silah olan bir deli olarak tek yapmak istediğim ikisini de vurmak, vurmak, vurmaktı.

Bu ikili, Golden Path'ı yönetme konusunda başa baş olunca bizim görevimiz son kararı vermek oluyor. Oyunda herhangi bir askeri geçmişe atıf yok, ama Ajay deli bir komando gibi. Gerçi oyunun sonuna geldiğinizde bu komandoluğun sırrını biraz düşünerek çözebiliyorsunuz. Diyorum ya, *Far Cry 4* olduğundan çok daha fazlasını son dakikalara saklıyor senaryo tarafında. Direnişin liderlerine atfettiğim "sorun" da dahil.

LİDERİNİ TANI

Sabal, erkek figürü ve geleneklerine bağlı bir lider. Zaten toplum onu daha çok dinliyor. Üstelik direnişte babamız Mohan'ın yolundan gidiyor (ne menem bir davranışsa artık). Kendisine çocuk gelin alası var, oradan tanrı-kral olmanın yollarını arıyor gibi.



Amita ise 13 yaş civarında fahişeliğe mahkum edilmiş, dişiyle tırnağıyla yükselen ikinci lider. Çok daha pragmatik, insan hayatı harcamaktan ve güç elde etmekten geri durmuyor. Ahlaki herhangi bir bağı yok. Uyuşturucuysa uyuşturucu, şiddetse şiddet. Üstelik yeni dünyada kadınların geri planda kalmaması için her türlü yalanı, her türlü dalavereyi kullanan birisi.



"Dağdan geldin bağdakini kovuyorsun" bakışı



Bir kere aldıktan sonra hiç kenara koymadığım bomba atarım, SEVİYORUM SENİ!







Signature silahları sallayın, alev makinesi şahane.



Bu insanlar sizim ölümünüz için haykırıyor aslında.

NASIL OYNAYAYIM?

■ Oyunda haritayı radyo kulelerini alarak açıyorsunuz. Bir helikopter bulun, sonra bu helikopteri kulenin tepesindeki radyo noktasına sokmak suretiyle ele geçirin. Her biri için aşağıdan tırmanmayın yani. Sadece odağınızda olan yerleri açın.



■ Üsleri ele geçirirken alarmlara dikkat edin. İlk dalga destek kuvveti gelecektir, halledersiniz. Ama ikinci gelmesin.



■ Kesinlikle "sidearm" olarak bomba atar alın. Helikopterleri düşmanın üstüne düşürmek gibisi yok.

■ Yan görevlerin hepsini deneyin, kurcalayın. Ama ana senaryonun akıcılığını baltalamayın. Ubisoft'un son dönemdeki laneti bu: Fazla içerik doldurup oyuncuyu olay örgüsünden koparmak.



Amita ve Sabal'ın çekişmesinde kimin yanında olduğumuz hem önemli, hem de önemsiz. Oyun, size senaryo boyunca bu seçim şansını bol bol sunuyor ve bu ikilinin sebeplerini dinleyip karar verdirtiyor. Sebepler yavan, sebepler yetersiz. İkisinin de liderliğe uygun kumaşları yok. Hayır, senaryonun yarım yamalak yazılmasından kaynaklanan bir problem değil. Çünkü seçmediğiniz taraf görev sonunda gelip size bir bir dertlerini sıralıyor. Uyuşturucu tarlasını yakıyorsunuz, yakılmasın diyen taraf oranın parasıyla okul, hastane yapma hayallerini haykırıyor suratınıza. E peki, bunu neden başta söylemedin sevgili mankafa direniş lideri? Neden bana; orayı yakmakla korumak arasındaki kararı verecek kişiye ketum davranıyorsun? Mal mısın sen? Yine de süreç boyunca kimin tarafını tutarsanız tutun, olay son celsede düğümleniyor zaten. O nedenle açık fikirli olabilirsiniz, kimse sizi suçlamaz.

Ama senaryo, Kyrat'ın küçük bir parçası sadece. Etrafta yapacak o kadar fazla şey var ki. Gerçi bu, zaten *Far Cry 4*'ün aynı zamanda laneti. Karakterleri iyi oynanmış bir dolu yüz, yapacak bir dolu etkinlik fırlatıyor oyun size. Yogi & Reggie, Willis, Noore ve daha birkaçı. Yazımları çok derin olmasa da, o oyunculuk performansları ve seslendirmeler bir harika. Tabii burada eşsiz mimiklerin, bulundukları ortamlardaki detayların, kısaca grafiklerin etkisi de çok. *Far Cry 4*, benim için "uncanny valley"i aştığımız o nokta olabilir. Karşımdakinin sanal olduğunu biliyor olsam da oyunculuğu bir sanatçınınki gibi izlediğim nadir eserlerden. Ağaçların helikopterin rüzgarında savrulması, alevler, patlamalar, Kyrat'ın her bir köşesi ayrı bir güzel. Arada karlarla kaplı Himalayalar geliyor karşınıza, ya da uyuşturucunun sizi soktuğu rüya alemleri. Hepsi birbirinden özenle hazırlanmış, basın materyali olarak dağıtılan ekran görüntüleriyle oyun içinde gördüklerimin birbirine bu kadar benzediği bir başka oyun görmemiştim şimdiye dek.

GERÇEĞE DÖNÜŞ

Far Cry 4, belki de hiç beklemediğim için derinden etkiledi beni. Oynanış olarak yaptığım çılgınlıklar zaten ayrı güzel. Üstüme gelen ATV'yi bomba atarla havaya fırlatıp, ineceği yerde ikinci bir bombayla patlatmaktan etrafı fütursuzca yakmaya kadar (*Far Cry 2*'nin akıp giden yangınları geri döndü!) birçok şey yapabilirsiniz. Karma event'ler yüzünden zaten etrafta sürekli bir şey var, sürekli birileri çatışıyor. Yüzbaşılar istihbarat taşıyor, zırhlı kamyonlar mühimmat taşıyor, özel hayvanlar derilerini taşıyorlar (artık haritada zoom yapınca hayvanları görebiliyorsunuz). Etrafa attığınız yemler hem siz hem de düşmanlar için tehlikeli yırtıcıları getiriyor, onları size çeviren "hunter" çeşidi düşmanlar yay ve oklarıyla zorluyor. Multiplayer'da eşleştirme çok kötü olduğundan sizden çok güçlü adamlar zevkinize limon sıkıyor, coop'ta arkadaşınızla tüm kaleleri ve üsleri alabilme ihtimali iştahınızı açıyor.

Ama hepsinden önemlisi, Ubisoft logosunun mistik işlenişinden senaryonun son anına kadar tüm paket üstünde düşünmeyi seçerseniz, o koltuktan başka bir insan olarak kalkıyorsunuz. Belki bu kadarını **Ubisoft Montreal** bile düşünmedi ama, *Far Cry 4* eğer izin verirseniz sizi bambaşka yapıyor. Mükemmel değil tabii, ama övgüleri ziyadesiyle hak ediyor.

+

■ Görsellik tavan yapmış
■ Silah geliştirmeleri
■ Farklı tercihlere farklı sonlar
■ Pagan Min'in sözünü dinleyerek oyunu başta bitirebilme (*Şaka değil, cidden*)

–

■ Kanca mekanikleri daha özgür olabilirdi
■ Düşman yapay zekâsı bazen sapıtıyor
■ Ubisoft'un kovayla içerik bocalaması

8+

SON KARAR
Yoğun mu yoğun, hem içerik hem de anlatım açısından yaşanması gereken bir açık dünya deneyimi.

○ **Tür:** FPS ○ **Yapım:** Ubisoft Montreal ○ **Dağıtım:** Ubisoft, Aral ○ **Dijital İndirme:** 132 TL (Playstore), 179 TL (PS3) ○ **Kutulu Fiyatı:** 220 TL (Konsollar), 150 TL (PC) ○ **Yaş Sınırı:** 18 ○ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-farcry4

DRAGON AGE INQUISITION

EN YENİSİ, EN BÜYÜĞÜ, EN İYİSİ

ERCE GÜVEN

Dragon Age Inquisition tartışmasız olarak *Dragon Age*'lerin en büyüğü. Devasa oyun dünyası, yapılacak yüzlerce görevi, kayda değer hikâyesi, cezbeden ganimetleri, inandırıcı karakterleri, türlü türlü yaratıkları ve korkunç ejderhalarıyla *Inquisition*, serinin en detaylı oyunu. Tam bir fantezi rol yapma oyunu. *Origins*'le başı dönmüş, *Dragon Age 2*'den sonra ağzında buruk bir tat kalmış RYO severleri mest etmek için tüm hünerlerini sergilemeye hazır. Yerimiz az, anlatacak şey çok.. Hadi bakalım doğru Thedas'a!

Dragon Age 2'deki olayların ardından büyücüler ve tapınak şövalyeleri arasındaki anlaşmazlık sınır tanımaz bir boyuta ulaştı. Birbirlerinden ölesiye nefret eden bu iki grubun mücadelesi, kilisenin de gücünü tamamen yitirmesiyle kıtadaki huzuru tamamen yok etti. Kilisenin ruhani lideri Divine Justinia bu savaşı bitirmek için her iki grubun liderlerini bir araya gelmeye ikna etti ancak hiçbirisi başlarına gelecekleri en kötü kâbuslarında bile görmemişti. Büyük buluşma gerçekleşti ve Thedas'ın kaderini tamamen değiştirdi. Ama iyi yönde değil. Tam barış umutları yeşerirken, bilinmez bir güç her şeyi, tüm canlıları, tüm umutları yerle bir etti. Akıl almaz patlamadan kurtulan tek bir kişi vardı: Takipçilerinin ona verdiği adla **Herald of Andraste** ya da bir diğer deyişle kahramanımız.

Inquisition her baba RYO'da olduğu gibi son derece detaylı bir karakter yaratma ekranıyla karşılıyor sizi. Aslına bakarsanız oyunun menü ekranında gördüğünüz sahnenin oyunun açılışı olduğunu anlayarak irkilmenizden hemen sonra tanışıyorsunuz karakterinizle. Dört farklı ırktan seçebildiğiniz karakterinizin cinsiyetine de karar verdikten sonra sıra geliyor kaşını gözünü yapmaya. Buradaki detay seviyesi dudak uçuldatır cinsten. İçinize sinen karakterinizi yarattıktan sonra patlamadan kurtulan tek canlı olduğunuzu ve bu yüzden herkesin sizi bu patlamadan sorumlu tuttuğunu öğreniyorsunuz. E tabii elinizdeki yeşil ışığın da bunda bir payı var.

Dragon Age Inquisition Ferelden ve Orlais'de geçiyor. Thedas'ın iki önemli bölgesinde de büyücüler ve tapınak şövalyeleri arasında amansız bir mücadele var. İki grup arasındaki bu savaş yetmiyormuş gibi bir de gökyüzünde açılmış koca bir delikle uğraşmak zorunda Thedas'ın sakinleri. Büyücü ve şövalyeler iktidar için mücadele ederken gerçek soruna odaklanan sağduyulu insanlar da var dünyada (ya da cüceler ya da Qunariler ☺). İşte *Inquisition*'ın çıkış noktası da bu: Gökteki dev yeşil deliği kapatmak, bu deliği neyin açtığını bulmak ve Thedas'a yeniden huzuru getirmek. Bir **Bioware** klasiği olan "bolca kahraman" kuralı bu oyunda da var. Farklı ırktan ve farklı sınıftan birçok karakteriniz olacak oyun boyunca. Ana kahramanınız dahil dört kişilik gruplar yaratıp maceradan maceraya atılacaksınız.

Ana şehriniz Haven'ı enine boyuna keşfetmeye kalktığınızda nasıl bir işin içine girdiğinizi daha iyi anlayacaksınız. Hele başlarda birkaç asiden oluşan ekibinizin oyunun ilerleyen safhalarında nasıl



Her şey gökteki dev, yeşil deliği kapatma görevini almamızla başlıyor...



Selam, Cassandra.



DRAGON AGE KEEP

Baştan söyleyeyim. Inquisition'u oynamadan önce Dragon Age Keep'i kurcalamak şart. İlk iki oyunu oynasanız da şart oynamadıysanız da. Peki neden?

İlk sebep basit: Kendinize ait bir Thedas yaratmak. Inquisition önceki 2 oyunun kayıtlarını kendisine aktarma yeteneğine sahip değil. Bu nedenle ilk iki oyunda verdiğiniz kararları, kurduğunuz ilişkileri, kesip biçtiğiniz ya da bağışladığınız karakterlerin durumlarını Dragon Age Keep denen bu internet tarayıcı tabanlı ortamda yeniden yaratıyorsunuz. Tüm işi bitirdikten sonra da Thedas'ın ellerinizle şekillendirdiğiniz halini DA: Inquisition'a aktarıyorsunuz.

Bunu yapmanın 2 yolu var. İlk yol özellikle DA1 ve 2'yi oynamayanlar için daha faydalı. Hoş animasyonlar içerisinde hikayeyi izliyor ve karar anlarında ben olsam ne yapardım sorularını cevaplayarak oyun dünyasını oluşturuyorsunuz. "Yok ben her iki oyunu da oynadım videoları seyretmesem de olur" derseniz sizin için de bir şeyler var Keep'de. DA1 ve 2'nin önemli noktalarını içeren Tapestry ekranında her seçiminizi tek bir tuşa basarak yapabilirsiniz. Merak etmeyin Bioware kendi hikâyesini saçma seçimlerle bozmanıza izin vermeyecek. Eğer farklı iki olayda gerçekleşmesi mümkün olmayan iki seçim yaparsanız Keep sizi kararınızın etkileyeceği seçimler hakkında uyaracak.

büyüyüp geliştiğini, her halktan, her türden varlığa ev sahipliği yapmaya başladığını, Thedas üzerinde yaşayan en önemli güç konumuna geldiğini gördüğünüzde oyunun ilk anlarında arşınladığınız Haven size yabancı gelmeye başlayacak. Attığınız her adımda, halkın arasında dolaştığınız her anda kulağınıza bir şeyler gelecek. Takım arkadaşlarınızı dinlendikleri yerlerde ya da kendi işlerini yaparken bulacak, onlarla sohbet edecek, durağan değil yaşayan bir dünya üzerinde yaşadığınızı fark edeceksiniz. Gerek kulağınıza gelen fısıltılarda, gerek ajanlarınızın size taşıdığı gizli bilgilerde, gerekse takım arkadaşlarınızın endişelerini dinlerken oyunun ana hikâyesi her an kendini hissettiriyor olacak.

Ama *Dragon Age Inquisition*'ı özel kılan en önemli yanı, ek görevleri. Bir oyunu 40 saat oynadığınızı ve daha yapacak en az bir o kadar saatlik daha iş kaldığını düşünün. Hiçbir göreve odaklanmadan Ferelden ormanlarında at sürdüğünüzü hayal edin. Özgürlüğün tadına ancak birkaç saniye bakabilirsiniz. Ötedeki barakada bir şey dikkatinizi çekebilir. Ya da az önce yanından geçtiğiniz agaca saplanmış bir oktaki not gözünüze ilişebilir. Thedas'ın en önemli adamına kaybolan keçisini soran köylüden, halka eziyet eden yağmacıların gizlendikleri harabeler hakkında bilgi veren ajanlara kadar birçok insan yolunuzu kesebilir. En önemsiz dediğiniz görev size bölgede güç kazandırırken, "bunu kesinlikle yapmalıyım" dediğiniz bir görevin sonunda elde edeceğiniz ganimetler ağzınızı açık bırakabilir. *Inquisition*'un bu en güçlü yönü, aynı zamanda en dikkat etmeniz gereken yanlarından da biri aslında. Bazen haritayı açıp kendinizi ne yapacağınızı bilmez halde bulabilirsiniz. Haritaya işaretlenmiş onlarca görevi bir arada görmek üzerinizde gereksiz bir baskı hissetmenize sebep olabilir. Eğer hele ki siz de benim gibi yan görevleri yapayım da ana görev sonraya kalsın derseniz bir süre sonra oyunda ilerleme kaydedemediğinizi fark edebilirsiniz.

Ayrıca yapacaklar listesi sadece görevlerle de sınırlı değil. Her görevin sonunda, bir barakanın köşesinde, çiçeksiz bir ağacın altında ya da canını aldığınız düşmanın ayaklarının dibinde bulacağınız eşyalarla bolca vakit geçireceksiniz. Hele bir de ekibiniz kayda değer bir sayıya ulaşmışsa, ondan al ona giydir, onu çıkar bunu tak seremonisiyle epey bır uğraşacaksınız. Hoş RYO dediğin de öyle olur. Karakterin sadece özelliklerinin gelişmesi değil, dış görünümünün de gücünün ihtişamını yansıtması tam bir gaz unsurudur. Deri kıyafetli sıradan bir



Mütevazi evimize hoş geldiniz.

savaşçıdan tam takım zırhlı bir ölüm makinesine dönüşümünüzü gördüğünüz an "Hah" diyorsunuz, "şimdi o ejderhayı haklayabilirim". Tam da o noktada hata yapmış oluyorsunuz ama neyse :) Kısacası gaza gelmeden önce iki kere düşünmek gerekiyor. Ejderhalardan birini haklamaya giderken, küçük yavru ejderhacıklar bile canınıza okuyorlar.

Inquisition'ın epey detaylı bir üretme, modifiye etme sistemi de var. Zaten yerden bulduğunuz eşyayı öylece üzerinize geçirmemek için epey büyük ve kanatlı nedenleriniz var. Sistem biraz karmaşık ve arayüz de çok etkin değil. Önce ilgili taslakları bulmak, ondan sonra gereken materyalleri toplamak zorundasınız. Malzeme toplamak başlarda eğlenceli olsa da bir süre sonra *Mass Effect*'in meşhur Mako turlarını aratmaz hale geliyor. Tam bir devin fırlattığı kayadan kaçmaya çalışırken gözünüz yanı başınızdaki kayaya tutunmuş olan o nadir metal parçasına takılıyor ve güm! Tamam abarttım biraz, kimse savaşın ortasında malzeme toplamaya kalkmıyor. Ama ne var ki oyunun devasa haritalarına dağılmış o kadar materyal var ki onları toplamaya uğraşmak, hızınızı sürekli olarak kesiyor. Malzemeleri pas geçerseniz de o çok istediğiniz zırhı yapamayacağınızı bilmek hoş değil.

ÇEŞİT ÇEŞİT KARAKTER

Oyunda her ne kadar sadece üç karakter sınıfı varmış gibi görünse de durum pek öyle değil. Her karakter sınıfının dört temel yetenek ağacı ve bu ağaçlar altında sıralanmış çeşitli yetenekleri var. Tek elinde kılıç tutan ve diğerini kalkanı için kullanan bir savaşçıyla, dev gibi bir savaş baltasını savurmak için iki kolunun da kuvvetine ihtiyaç duyan bir savaşçının oynanışı kesinlikle aynı değil. Bu durum büyücülerde bir tık daha önem kazanıyor. Ateş büyücüleri, buz büyücüleri ve elektrik saçan büyücülerin rolleri tamamen farklı. Neyse ki oyun bize ekibimize katabileceğimiz 1'den fazla aynı sınıftan karakter veriyor. Böylece her bir karakterimizi farklı özelliklerle donatıp savaşın şekline göre ekibimizi toparlayabiliyoruz.

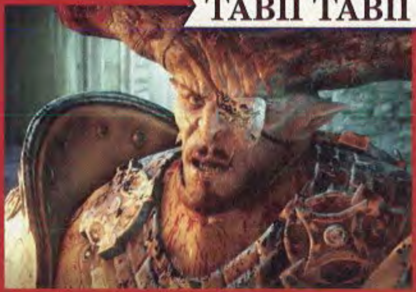
Ekibi toparlarken dikkat edilecek birkaç nokta var. Bazı karakterleri diğerlerinden çok sevebilir ve onları her an yanınızda tutmak isteyebilirsiniz. Ancak karakterler arası diyaloglar, etkileşimler ancak aynı grup içinde bir maceraya yelken açtıklarında tetiklendiğinden özellikle basit yan görevleri yaparken ekibinizi değiştirmek isteyebilirsiniz. Bir de aman ha dikkat edin; bazı görevlere ekipten spesifik bir üyeyle çıkmanız gerekiyor. Genelde aynı

AMAN HA!



1. Oyunun başlarında Hinterlands'te çok vakit geçirmeyin. Ana görevde 1-2 adım ilerledikten sonra buraya geri dönün.
2. Minaeve'ye uğramadan değerli eşyalarınızı satmayın. İşe yarar mallar da arada kaynamasın.
3. Her kavgaya balıklama atlamayın. Bırakın düşmanlarınız birbirlerinin icabına baksınlar.
4. War Table'da başıboş görev bırakmayın. Kılınızı bile kıpırdatmadan altın, etki puanı ve çeşitli ekipmanlar kazanmanın keyfini sürün.
5. Her takım arkadaşınıza asılmayın. Yaşınızın adamı olun!
6. *İlk gördüğünüz ejdarhaya dalmaya kalkmayın. Merak etmeyin o size dalacak zaten.*

TABİİ TABİİ



1. Baktınız savaş kötüye gidiyor, delikanlılığı boş verip hemen oradan sıvışın. Tehlikeyi atlattıktan sonra bilincini kaybetmiş grup üyeleriniz bile şak diye kendine gelecek.
2. Iron Bull'u sağ kolunuz, eliniz, bacağınız yapın. Adam iyi. Hem de çok iyi.
3. Bulduğunuz her türlü malzemeyi toplayın. Çok demirim var şunları almasam da olur demeyin. Her materyali bol miktarda kullanacaksınız.
4. Oyunun hemen başlarında ilk binek hayvanınızı edinin. Inquisition'un dünyası yaya dolaşmakla bitmeyecek kadar büyük. (Bkz. Hinterlands'deki Horse Master yan görevi).
5. Görev aralarında sık sık karargahınıza dönün. Takım arkadaşlarınızla konuşun. Silahlarınızı ve zırhlarınızı geliştirin.





İşte ekran görüntüsünü bile almayı başaramadığım ilk ejderim ve hemen ardından kafamı kıran dev.

sınıftan birkaç karakteri yanınıza alabildiğinizde tek birine yoğunlaşıp diğer karakterlerin giyim kuşamına önem vermeyebilirsiniz. Sonuçta göreve başlayıp Solas'ın çıplak dolaştığını fark etmek isteyeceğinizi hiç sanmıyorum. O yüzden siz siz olun envanter ekranında 2-3 dakika fazladan harcayıp favori karakterleriniz dışındakileri de savaşa hazır tutun.

Grubunuza almış olun olmayın, tüm karakterleri Haven'in belirli noktalarında bulmanız mümkün. Böylece görev aralarında onlarla sohbet edebilir, kişisel görevlerini alabilirsiniz. Onlar için tamamlayacağınız kişisel görevler gözlerindeki ve belki de gönüllerindeki yerinizi sağlamlaştırmanın en önemli yolu. "Gönül" işleri demişken, *Inquisition* Bioware'in diğer oyunlarından farklı değil. Hatta bu sefer esprili "aksiyon"lar nedeniyle kendini bir ülkede yasaklatmayı başardı bile :)

DİKDÖRTGEN MASA ŞÖVALYELERİ

Hadi tamam, ekibi kurduk göreve çıkmaya hazırız. Şimdi ne yapıyoruz? Hemen savaş konseyini toparlıyoruz. Konsey Ferelden ve Orlais'in büyükçe bir haritasının üzerine eğiliyor ve başlıyor ne yapılması gerektiğini tartışmaya. Bu harita üzerinden sadece ajanlarınızı göndererek çözümleyebileceğiniz görevlere de ulaşmanız mümkün, yeni bölgeler keşfetmeniz de. Her ana görev ya da yeni bölge belirli miktarda "güç"e sahip olmanızı gerektiriyor. Thedas üzerinde tamamlayacağınız çeşitli görevler sizi halkın gözünde yüceltikçe gücünüz de o derece artıyor. Siz de bu gücü kullanıp hem ana senaryoda ilerliyor hem de yeni bölgelere erişim sağlıyorsunuz. *Inquisition*'un dünyası kendisini karakterin seviyesine göre şekillendiren bir dünya değil. Bu nedenle "güç" sistemi bir nevi fren görevi görüyor. İsteseniz de oyuna kafadan dalıp düşmanlarınızı kese kese ilerleyemiyorsunuz. Bölgelerin belirli bir karakter seviyesi aralığı var. Zaten bu bölgelere ulaşmak için güç toplamaya çalışırken karakteriniz geliştiği için doğal bir oyun akışı kendiliğinden oluşuyor. Bu akışı bozmaya çalışmaksa bitmek tükenmek bilmeyen "save - load" döngüleri yaratmak dışında bir işe yaramıyor.

Oyunun doğal akışında seyretmesine izin vermek *Inquisition*'dan alacağınız keyfi de garanti altına alıyor. İlk karşılaştığım ejderhayı hatırlıyorum da heyecandan adamakıllı ekran görüntüsü bile alamadım. Adamlarımla birlikte kıyı şeridinde koştururken gördüm ilk ejderhamı. Acayip sinirli bir hali vardı ve her an alevden nefesiyle etimi kemiğimden sıyırabilirdi. "Load" düğmesine basmaya hazırlanırken onu sinirlendirenin ben olmadığımı fark ettim. Karşısında dağ kadar bir dev vardı ve ona kayalar fırlatıyordu. Gücü yetmediğinden mi yoksa uğraşmaya değer görmediğinden mi bilmem arkasını dönüp uçup gitti. Ben önümdeki bu görsel şölen karşısında çenemi yerden toplamaya çalışırken yardımıma ejderhanın karşısına dikilecek kudreti kendinde bulan dev koştu. İki kaya fırlatıp canıma okuduğunda bile ben hâlâ gördüğüm manzaranın şokunu üzerimden atabilmiş değildim.

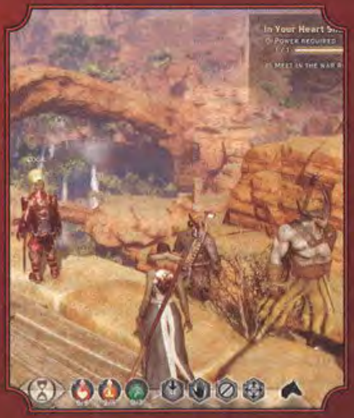
Aslında sadece o anda değil, oyunun birçok aşamasında durup manzarayı izlemeye itti beni *Inquisition*. EA'in meşhur **FrostByte 3** motoru *Inquisition*'un bir yağlıboya tablo güzelliğindeki grafiklerine can veriyor. Hem de ne can! Oyun mütevazi sistemlerde çalışsa da asıl şovunu üst düzey makinelerde yapıyor. Ama Bioware ne kadar "ana geliştirme platformumuz PC" dese de ara videoların 30 kareye sabitlenmiş olması hafif bir konsol esintisi olarak dikkat çekiyor. Arayüzde de ufak aksaklıklar var. Özellikle envanter ekranının klavye fare ikilisinden çok gamepad'ler için hazırlanmış olduğu bariz. Yine de tüm bunları unutturacak bir özelliği var oyunun: Taktik kamerası. *Dragon Age 2*'de türlü bahaneler uydurularak kaldırılan taktik kamera *Inquisition*'un dehşetli savaşlarının vazgeçilmez bir parçası. Tamam, gerçek zamanlı olarak düşmanların arasına dalıp özel yeteneklerinizin yarattığı büyülü renk cümbüşü içinde savaştan galip çıkmak gerçekten büyük keyif. Ama o ejderha denen muhteşem yaratıklarla savaşırken zamanı durdurmak, ekibin her bireyine ayrı taktikler vermek, sonrasında da CTRL tuşuna bir kez daha basıp kurguladığınız taktiğin sonuçlarına şahit olmak gibisi yok. Savaşçınızın tehditkâr bağırışına yöneleceğini umduğunuz ejderhanın yolu üzerine yerleştirdiğiniz buz tuzakları işe yarayacak mı? Yaramazsa zaten yandınız. Ama yararsa bu kez de ejderhanın arkasına dolaşıp saldırma emri verdiğiniz rogue karakterinizin kritik vuruş yapması için dua etmelisiniz. Her şey pamuk ipliğine bağlı. İşte böyle anlarda taktik ağınızı ince ince dokumuş olmanın heyecanı ve başarılı bir saldırının ardından hissettiğiniz o tarifsiz mutluluk sizi taktik kamera bağımlısı yapmaya yetiyor da artıyor bile.

100+ SAAT

Şimdi bakıyorum da bu satırları yazarken oyundaki 41. saatimdeyim. Sanırım nereden baksanız bir 50 - 60 saatim daha var. O kadar çok yapacak şey var ki etrafta. Tüm haritalarım irili ufaklı görev simgeleriyle dolu. Daha oyundaki ejderhaların yarısını bile kesmedim hem. Her bineği de bulamadım. Bakıyorum da Varric'in özel görevini bile bitirmemişim. O kadar dolaştım hâlâ Hinterlands'te keşfetmediğim bölgeler olduğunu ancak keşif görevine bakınca anladım. Kendimi kaybettim *Dragon Age Inquisition* oynarken. *Witcher 3* gelene kadar bu açık dünya RYO deneyimini yaşayamam sanmıştım. Yanılmışım... *Dragon Age* öyle bir oyun ki en sonunda eşim Anna'yı bile ekran karşısına oturtmayı başardı. Tamam, bir yandan *Candy Crush* vs oynuyordu ama yıllar sonra ilk defa, oynadığım için surat asmadığı oyun oldu *Inquisition*. Eğer bana güvenmiyorsanız ona güvenin :) Bu dünya size beklediklerinizi ve fazlasını sunacak... Sözüm söz...



Daha oyunun başında bu elemanı salıyorlar üstümüze



DİZE GELEN OK

1. Arayüz PC'ye daha uygun olsaydı. Yetenek geliştiren yüzükleri adamlarımıza takarken acaba hangisi o yeteneği kullanıyor diye bakmak için 3 ekran değiştirmeseydik.
2. Konsol takıntısı kendini göstermeseydi. PC için yapılan oyun gamepadle daha rahat oynanmasaydı.
3. Köylüler, alemin en önemli adamından kaybolan keçilerini bulmasını istemeseydi.
4. Materyal toplamak daha hızlı olsaydı.
5. Taktik kamera arada sapıtmasaydı.



+

- Dragon Age serisinin özüne dönüşü
- Devasa oyun alanı, yüzlerce görev
- Muhteşem görseller ve atmosfer
- Ejderhalar!

−

- Arayüz pek PC arayüzü gibi değil
- Çoklu platform oyunu olduğunu hissettiriyor

9

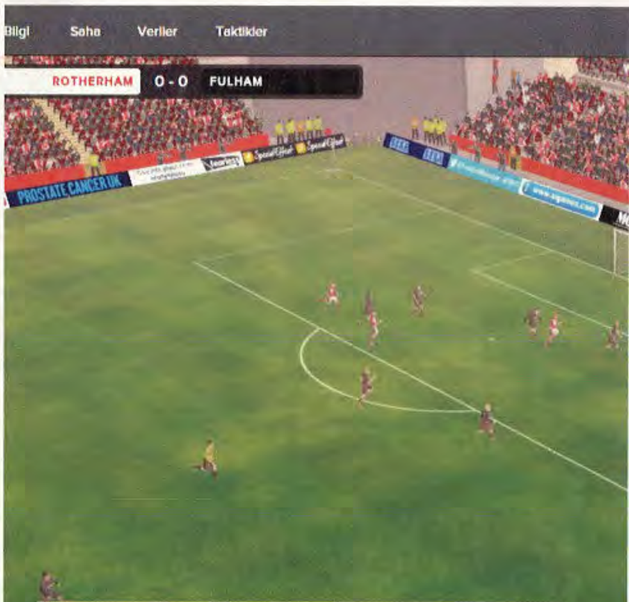
SON KARAR

Inquisition, seriyi özüne döndürürken size acımasız bir dünya, onlarca saatlik macera, dev kanatlı yaratıklar ve paranızın tam hakkını sunuyor. Alın, oynayın!

- **Tür:** RYO
- **Yapım:** Bioware
- **Dağıtım:** EA / Aral
- **Fiyatı:** 180TL, 144 TL (Playstore)
- **Platform:** PC
- **Dahası İçin:** dragonage.com



Oyuncu gözlemlemek artık zor.



FOOTBALL MANAGER 2015



Kaleci hataları unutulmaz.

Hayatım boyunca en çok zaman ayırdığım oyunlar sıralamasında açık ara liderdir *Football Manager (FM)* serisi. Özellikle son yıllarda *FM* ile birlikte dizi (aslında genel olarak video) izlememle birlikte oyun sürelerinde de artış oldu. Peki bu durumdan şikayetçi miyim? Tabii ki hayır! Çünkü takımımla birlikte başarıdan başarıya koşmak zaman, emek ister. Eh, zaten biz tecrübeli teknik direktörler tesislerde zaman geçirmeye bayılırız.

TESİSLERDE İLK GECE

Her yıl, ilk defa oyunun başına oturup da yükleme ekranının dolmasını beklerken elime kağıt kalem alır ve bir liste çıkarırım sırayla ne yapacağıma dair. Hatta sırf oyunlar ve genel olarak alakasız her şeyi yazmak için bilgisayarımın yanında, eşimin deli defteri diye nitelendirdiği bir defterim vardır. Oyuncuları ve teknik ekibi incelemek, eksikleri belirlemek, yönetimden istekte bulunmak, transfer için gözlemci raporlarına göz atmak, taktik ve antrenmanları ayarlamak gibi onlarca ayrıntı ile nasıl boğuşacağımın algoritmasını oluşturmak işlerimi epey kolaylaştırır. Ancak bütün bunlardan önce ilk yapılması gereken şey oyundaki değişiklikleri belirlemek ve adapte olmaktır. Genel olarak belirli bir oyun ve maç motoru oluşturmuş olan Sports Interactive (**SI**) serinin her yeni oyununda minik rötuşlarla genel mekaniğini düzeltirken, küçük gibi görünen ama derinlemesine düşündüğümüzde aslında çok isabetli olduğunu fark ettiğimiz yeniliklerle yerinde saymamak için çaba gösteriyor. "İki arayüz güncellemesi ve üç adet yeni röportaj cümlesi için aylarca çalışmışlardır" diye gönderme yapan forum üyelerine selam olsun.

Bütün bunlar güzel şeyler ancak birkaç yılda bir oyunun arayüzünün radikal biçimde değişmesi sinir bozucu bir durum. Tabii zaman geçtikçe insan alışıyor ama nedense bu seferki değişim çok da alışılabilirmiş gibi durmuyor. Üstte yer alan kısayol simgelerinin sol tarafa taşınması başta olmak üzere haberler, lig sıralaması, takım durumu gibi sekmeler kullanıcı dostu diyemeyeceğim şekilde değişmiş. Sanırım oyunun en önemli eksisi bu. Serinin önceki oyunlarındaki Türkçe dil seçeneğinde karşımıza çıkan çeviri hatalarının bu oyunda göze batmaması da sevindirdi beni. Bu eksiyi bir kenara bırakacak olursak, oyun diğer bütün özellikleriyle her zamanki gibi bu yıl da "olmuş". Tabii ki minik düzeltmeler ile en ideal oynanış Şubat gibi çıkacak olan devre arası transferlerinin de olduğu yamayla gerçekleşecektir, ancak o zamana kadar boş duracak değiliz.

Burada hemen yeni bir paragrafa atlayıp kendi özelliklerimizden bahsetmeliyim. Eskisi gibi karakterimizi oluştururken adımızı soyadımızı filan yazıp geçmiyoruz. Önceki oyunlarda neden olmadığını bir türlü anlayamadığım ikinci, hatta üçüncü dil seçeneğinin eklenmiş olması iyi bir ayrıntı. Çünkü böylelikle hem yabancı oyuncu transferlerinde, hem de kendi takım değiştirmelerimizde alternatiflerimiz artıyor. Tabii mini çakallıklar yapıp bilmediğiniz dilleri de ekleyebilirsiniz ama ben şahsen oyunda bile gerçekçiliğin dışına çok fazla çıkmayı sevmiyorum. "Oyunlarda Davranış Etiği" konulu bir dosya güzel olurmuş sanki! Lisans ve geçmiş bilgilerimizi dolduruyoruz ve buna göre toplam bir yetenek puanımız oluyor. Bunu istediğimiz şekilde dağıtarak da kendi karakterimizi tamamlıyoruz. Ben mesela birazcık taktisyen birazcık da antrenörlük özellikleri olan dört dörtlük bir teknik direktör olduğumdan (!) buna göre ayarladım. Başlangıç lisansımı ve deneyim seviyemi en kötüsü seçtiğim için dağıtacak çok puanım yoktu ama zamanla gelişirim diye düşünüyorum. Düşünüyordum mu demeliydim, çünkü yönetimden lisans kursuna gitmek istediğimi söylediğimde sana para veremeyiz ki dediler ve açıkçası dumur oldum. Çünkü koskoca Beşiktaş yönetimi beni kursa gönderemiyordu. Durumların iyi olmadığını ben de biliyordum ama bu kadarı da olmaz sayın başkan. Zaten Beşiktaş gibi maddi sorunlarla boğuşulan ama bir yandan da başarılar bekleyen kulüplerde oynamayı hep sevmişimdir. Ekstra zorluk seviyesinde oynuyormuş gibi hissediyor insan. Ama ben nasıl elimi taşın altına koyuyorsam, yönetim de bana gereken desteği ve-re-cek! Buradan bütün camiaya sesleniyorum. Teknik direktörünüze sahip çıkın! (*FM* oynamanın yan etkileri numara 15: Gerçek ile oyunu karıştırmak)

Arayüze göz aşinalığı kazanmaya başladıktan sonra sıra yapılacaklar listesini uygulamaya gelir. İlk iş olarak oyuncularımı, yardımcı personelimi inceledim. Özellikler sekmesinin Artılar ve Eksiler sütunu şeklindeki yeni hali sayesinde işim kolaylaştı. Arkasından taktik ekranına geldiğimde bu sefer gördüğüm değişiklikler beni mutlu etti. Herhangi bir pozisyona oyuncumu koyduğumda yanında çıkan yeşilin tonunu anlamaya çalışmaktansa çember sembolüyle olaya hakim olmak daha





4-4-2 candır.

güzel. Taktik oluşturmak da kolay hale gelmiş. Hele ki maç öncesi ayarları mevkiine göre önceden ayarlamak her maç başında beni büyük bir angaryadan kurtardı diyebilirim. Taktik bitince de hızlıca antrenmanları ayarladım. Bu kısım hemen hemen aynıydı.

Takımımla ilgili iç konular bittiğinde sırada çoğu oyuncunun en sevdiği transferler var... Oyuncu arama ekranının kolaylaştırılmasını bir kenara bırakacak olursak en çok gözlem konusundaki yenilik hoşuma gitti. Eskiden bir gözlemciyi oyuncu izlemesi için gönderdiğimizde zamanla belirli özellikler olacak şekilde birkaç hafta içerisinde profilin tamamını öğrenebiliyorduk. Bu yıl işi daha eğlenceli hale getirmişler. Özellikler yavaş yavaş geliyor ama spesifik bir puan yerine bir aralık bilgisi geliyor. Örneğin Beşiktaş'ın bitmek bilmeyen sağ bek sorununu çözmek için oyuncu aradığım zaman Ozan Tufan'a gözlemci yolladım ve top kapmasının 10-15 olduğu hakkında bilgi aldım. Sakatlanma eğilimi, karakteri, sportmenliği gibi diğer özelliklerini öğrenmem de belirli bir zaman aldı. Zaten oyuncunun profiline girdiğinizde yüzde kaçını bildiğinizi görebiliyorsunuz. Bu durum benim gibi pimpirikli bir karakter ile birleşince transfer süresini uzatıyor tabii ama yine de çok güzel olmuş. Sonuçta transferler Türkiye'deki gibi iki günde bitmemeli. Uzun vadede gözlem ve araştırmaya dayalı olmalı. Bu yüzden iyi bir bonus puanı kazandı *FM 2015* benim gözümde.

4-4-2 DIAMOND

Biraz da saha içi konulardan bahsetmek istiyorum. Saha kenarından futbolculara seslenme, futbolcularla dolayısıyla maçla daha çok etkileşime girme söz konusu olsa da direkt etkisini pek görmedim. Atiba'ya kupa maçında "fazla kasma, nasıl olsa rakip kolay, sakin oyna" dememe ve maç içerisinde sürekli uyarmama rağmen yine nasıl olduysa gitti çift sarı karttan oyundan atıldı. Tabii ki burada tek bir örnek üzerinden oyuna yüklenmiyorum, buna benzer farklı şeyler yaşadım, kenardan bağırmalarım cidden işe yaramıyor. O yüzden şimdiye kadar işler kötü gitmediği takdirde kullanmadım.

Maç sırasında ise pek bir saçmalama görmedim. Tek fark ettiğim sıkıntı; kaleciler kullandıkları duran toplarda çok beceriksizler. Özellikle kalenin biraz uzağından sanki bilerek topu rakip oyuncuya veriyorlar ki böylelikle maça heyecan gelsin. Neyse ki sadece bir defa böyle bir pozisyon gol ile sonuçlandı; onda da bizim takımdan Olcay'ın muhteşem sol ayağına gelen top orta sahadan ağlarla buluştu. Bunun dışında ilginç şeyler yaşadım tabii ama bunların oyunun kötülüğü ile alakalı olduğunu düşünmüyorum. Umudumu yitirdiğim için as oyuncularımı erkenden oyundan aldıktan sonra oyuna giren forvetimin 5 gol atması; 3-0 önde gittiğim maçta son dakikalarda yediğim goller yüzünden beraberlikle sahadan ayrılıp kupadan elenmem, aynı anda bütün stoperlerimin sakatlanması sonucunda oyuna 10 dakika ara verip ne yapacağımı kara kara düşünmem gibi şeyler yaşadım. Bu gibi şeyleri zaten hepimiz yaşıyoruz farklı örneklerle. Bu yakınılacak bir şey olmadığı gibi aksine daha gerçekçi kılıyor menajerlik deneyimimizi.

Sakatlık konusu da ayrı bir paragrafı hak ediyor. Tam olarak serinin hangi oyununda bu problem ortaya çıkmıştı hatırlamıyorum ama sonraki bütün *FM*'lerde, antrenman programını ve oyuncu rotasyonunu iyi ayarlayamayan sanal teknik direktörler hep bu konuda çemkirdi yapımcılara. *FM 2015*'te benim de başıma geldi ancak sebebi yapımcılar değil benim risk alıp futbolcuya gereğinden fazla yüklenmemdi. Onun dışında da tek tük sakatlıklar dışında böyle bir sorunla karşılaşmadım. Bu konuda içiniz rahat olabilir.

2D > 3D

Şimdiye kadar her zaman 2D görüntü ile maçları takip etmeyi sevdim. Çünkü birebir görüntü olmasa da o topun kafa ile mi yoksa vole ile mi kaleye yöneldiğini artık o şekilde bile anlayabiliyorum. Daha doğrusu hayal etmesi güzel oluyor :) 3D görüntü bana pek bir şey ifade etmiyor. Çünkü her defasında geliştirilse de bir *FIFA/PES* kalitesinde olmadıktan sonra pek bir anlamı yok. Göğüs yerine göbek kontrolü, ayak içi yerine baldır dışı vuruşları gördükçe soğuyorum. Gerçi bu sefer SI iyi bir iş çıkararak AFC Wimbledon futbolcularıyla ortaklaşa çalışıp hareket yakalama teknolojisi kullanılarak oluşturduğu 2000'den fazla animasyon kullanmış. Ben yine de oyumu 2D'den yana kullanmayı tercih ediyorum. Sanırım her zaman da öyle olacak.

Futbolcular ile diyalog, takım bilgisi ekranı ya da transfer görüşmeleri; aklınıza gelebilecek her konuda arayüz değişikliği ya da minik geliştirmeler sonucunda önceki oyunlara göre birazcık farklı bir *FM* var elimizde. Tam gerçekçi bir puanlama için oyunda onlarca sezon ilerlemek gerek tabii ama gördüğüm kadarıyla yine kendini oynatacak oyun. Arayüzü beğenmeme konusunda bana katılanlar olacaktır diye düşünüyorum, fakat bu gibi şeyler bizim gibi *FM* müdavimlerini etkileyemez. Biz büyük menajer isek gerektiğinde oyun kurallarını da ezip geçmeliyiz. Biz büyük takımsak gerektiğinde hakemi de yenmeliyiz. Her zaman dediğimiz gibi, bizim rakibimiz sahada 12 kişi, hatta 15, kimi zaman 17. Hakem sayısı neyse de, yabancı kuralı değişmeli. Milli takımımızın geldiği yer ortada. Başarımız yok. Büyük turnuvalara katılamıyoruz. Stadlarımız kötü. Etik sorunumuz var. Sürekli sansasyonel olaylar yaşıyoruz. Futbolu bu kadar seven bir ülkenin bunları hak etmediğini dü– (biri beni durdursun!)



FM DOC.

Doğrudan bu oyunla ilgili olmasa da seri ile alakalı önemli bir yapımdan bahsetmek istiyorum: *An Alternative Reality: The FM Documentary*. Aranızda bir şekilde izleyenleriniz, göz atmış olanlarınız vardır belki. Amazon, Google Play, iTunes gibi birçok kanaldan elde etmek mümkün ve şiddetle tavsiye ediyorum. Simülasyon, futbol ve menajerlik ile sanal gerçekçiliğin kesişimi hatta birleşimi, futbol kulüplerinin FM serisini nasıl bir araç olarak kullandıkları ya da herhangi bir oyuncunun yaşadıkları üzerine yapımcılar ve dünyanın birçok yerinden farklı FM severlerin yer aldığı güzel bir belgesel olmuş. İzlenmeli.

+

- Taktik ekranı
- Yeni gözlemcilik mekaniği
- Sıkıntısız maç motoru ve oyun mekaniği
- Futbol aşkı hiç bitmesin!

–

- Pratik olmayan arayüz
- Manyak kaleciler

9+

SON KARAR

Klasik FM işte. AI, saatlerce takımını yönet.

- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Sports Interactive
- **Dağıtım:** SEGA, Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 72 TL
- **Dijital İndirme:** 80 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 3



BAYONETTA 2

İÇİNDE GÖZLÜKLÜ KIZ VE LOLİPOP OLMAYAN OYUNLARA HAYIR! -ÖMER AKDAĞ

Akıcı oynanış, doğal hissettiren kontroller, epik boss dövüşleri, yönetmekten keyif duyduğunuz bir karakter falan filan... Bir aksiyon oyununun sağlam olup olmadığını belirleyen en temel elementler... Oyun dünyası güzel bir yer ve ne kadar şanslıyız ki bu elementleri başarılı bir şekilde sunan bir sürü oyun oynadık. Peki bir şey soracağım: Oynadıktan sonra yastığa kafayı koyduğunuzda damarlarınızda dolanan adrenalin yüzünden uyuyamamanıza neden olan kaç oyun oynadınız?

Bayonetta 2 arkadaşlar... nasıl diyeyim... nasıl diyeyim... Nazik tabirini bulmakla uğraşasım gelmedi af buyurun. Hayvanlar gibi, öküzler gibi olmuş!

AZ KALSIN DA OLMAYACAKMIŞ

Aslında *Bayonetta*'nın devam oyununun yapılması düşünülmüyordu. Ama giderek popülerleşince yapımcılar da yavaş yavaş fikir değiştirmeye başladılar ve masraf fişlerini yollayacakları cebi dolu bir şirket aramaya koyuldular. Bu sırada karşılarına beklenmedik, eski bir dost çıktı: Nintendo. Zaten üçüncü parti oyunlarla arası iyi olmayan, konsollarına özel yetişkin oyun kataloğu ise neredeyse bomboş olan Nintendo'nun bu hamlesi sayesinde *Bayonetta 2*, muhtemelen bu satırları okuyan sizi de lanet ettiren bir şekilde, Wii U'ya özel olarak çıktı.



"Musluğu sen mi açık bıraktın?"

İLK OYUN

İlk Bayonetta da Wii U'ya özel bir şekilde elden geçirildi ve geliştirildi. Küçük bir fiyat farkıyla iki oyunu bir arada alabiliyorsunuz. Eğer ilk oyunu oynamadıysanız bu paketi alın. Kesin. Net. Bayonetta öyle kolay kolay eskiyecek bir oyun değil.

İPUCU

- Saldırmak iyidir ama önceliğiniz hasar almamak olsun.
- Kombo yaptıkça Urban Climax barınız doluyor ve ateşlediğinizde bölünemeyen abartı saldırılar yapıyorsunuz. Biriktirmeyin, geldikçe kullanın.
- 14. bölümü üst zorlukta tekrar tekrar oynayarak büyük paralar kazanabilirsiniz. Ama co-op'ta kazanmaya çalışmak daha güzel.
- Silahlarınız topladığınız plaklar sayesinde açılıyor ama bunları ayağınıza da takmak için para vermeniz gerek. Beğendiklerinizi alın, cimrilik etmeyin.
- İlk alacağınız teknik Bat Within olsun.
- İlk etapta paranızı aksesuarlara gömmeyin.
- Kısayola lolipop atamayı unutmayın.



Küçük meseleler bunlar



En sağlam dövüşler bu maskeli dostumuzla olanlar



İnsan mesleğini sevecek



Wii U'yu küçümsemeyiniz

BİR GÜN TOPLAŞALIM, YARIMIZ NINTENDO'NUN, YARIMIZ PLATINUM'UN KAPISINA DAYANSIN, ÇIKARSINLAR YAHU ŞU OYUNU DİĞER PLATFORMLARA DA!



JEANNE BEDENDEN ÇIKMADIKÇA

Oyun jet tekmelemelerle, jet üstünde erotik kıyafet değiştirmelerle, yarı at yarı melek yaratıkları tabanca ile tokatlamalarla, siyah ejderha summon etmelerle ve tabii lolipoplarla birlikte müthiş saçma ve de müthiş gaz bir giriş yapıyor. Açılışın sonunda Bayonetta'nın eski dostu Jeanne'ın ruhu cehenneme çekiliyor ve onu kurtarmak adına cehenneme açılan kapıya ve de ötesine uzanan deparımız başlamış oluyor.

Tabii eksantrik iblis avcısı Rodin ve sürekli şekil yapmaya çalışan ama bunu asla başaramayan Luka gibi tanıdıklarla da sık sık yollar kesişiyor. Bir de Loki adında artist bir velet geziyor yanımızda. Amacı cennete ve cehenneme açılan kapıya gitmek ama bunu neden istediğini bilmiyor, hafıza nanay. Bayonetta ile giriştikleri (ve hep Bayonetta'nın kazandığı) laf dalaşları süper eğlenceli (Luka'yla olanlar kadar olmasın). Ve elbette ki Loki'nin hikâyede çok önemli bir yeri var.

Yapılması planlanmayan bir oyunda hikâyenin saçmalamasını bekleyebilirsiniz ama öyle bir şey yok. Güzel yerlerden giriş yapmışlar ve aynı arızalık seviyesinde anlatmışlar. Keyifli yani. İlk oyunun hikâyesi sizi sardıysa bu da saracaktır. Yalnız tabii ki *Bayonetta* hikâyesi için değil taş gibi, kaya gibi, meteor gibi aksiyonu için oynanır.

I <3 ELEKTRİKLİ TESTERE

Kıvraklık konusunda rakip tanımayan hanım kızımız Bayonetta ellerinde bir çift, ayaklarında da bir çift tabanca ile başlıyor oyuna (şaşacak bir şey yok, Bayonetta'dan söz ediyoruz). Zamanla kılıç, ok-yay, orak, elektrikli testere gibi daha işe yarar silahlar da geçiyor tabii elimize (ve ayağımıza). Çok işe yaramayan menzilli saldırılarımız da var ama olayımız şüphesiz ortama dalıp kombolar yapmak. Kombo sayısı muazzam. Temel kombolarla da gayet güzel ilerlenebiliyor ama *Tekken*'i andıran kombolar yapmaya başlayınca iş daha bir tatlılaşıyor. Mesela 4 kere üst üste yumruğa basarak da kombo yapabilirsiniz, 3 yumruk + es + tekme + es + tekme gibi zamanlama gerektiren daha güçlü kombolar da.

Kaçınma (dodge) hareketi *Bayonetta*'da özellikle önemli. Eğer tam hasar alacağınız an kaçmayı başarırsanız Witch Time moduna giriyorsunuz ve zaman sizin dışınızdaki her şey için birkaç saniyeliğine yavaşlıyor. Witch Time dövüş mekaniğinin temeli bile diyebilirim. O an dövdüğünüz adama odaklanmak yerine sürekli etrafınıza göz gezdirmeniz ve ilk gelecek saldırının zamanlamasını hesaplayarak doğru anda kaçmanız gerek. Zor mu göründü? İnanın hiç değil.

Çünkü *Bayonetta*'da kontrol her zaman sizde. Hareket tepkileri kusursuz. Bayonetta siz ne derseniz onu yapıyor ve de gelecek saldırıları her zaman görebilir oluyorsunuz. Yapmak istemediğiniz bir hareketi yaptığınız için kontrolü kaybetmek ya da nereden geldiğini göremediğiniz bir saldırı yüzünden sümsük yemek pek öyle mümkün bir şey değil. Eğer dövüşte zorlanıyorsanız yeterince iyi oynamadığınız için zorlandığınızı biliyorsunuz ve elbette ki bu, pratik ile, kısa zamanda çözülen bir şey (ya da hem elinize hem ayağınıza elektrikli testere takınca... nasıl coşturuyor anlatamam!).

Oyunda genelde meleklerle ve şeytanlarla dövüşüyorsunuz. Tasarımlarına bittim! İlk oyundakilerden bile daha sofistike tasarımları var ve fazlasıyla çeşitliler. Aşağı yukarı 10 saat süren oyun boyunca kaç çeşit yaratık kestim sayamadım. Kesinlikle "yine mi bunlar" kafasını yaşamıyorsunuz. Tabii bu durum düşmanların saldırılarını ezberlemenizi zorlaştırıyor ama dediğim gibi zaten bütün saldırıları görebiliyorsunuz. Ezberden çok gözlem yeteneğinize ve refleksleriniz güvenmelisiniz.

Boss savaşları ise bambaşka bir dünya. Kaç boss kestiğimi de sayamadım, onlar da hayli fazlalar ve epik kelimesi vardır ya hani, ahanda *Bayonetta*. Ne bileyim bir boss'la normal kesişmeye başlıyorsunuz. Arada saldırı kalıplarını değiştiriyor farklı fazıyla dövüşüyorsunuz. Uçmaya başlayıp havada dövüşüyorsunuz. Arkadaş dağ boyunda yaratık summon ediyor, Bayonetta da aynı şeyi yapıp karşılık veriyor. Dev yaratıklar arka planda dövüşürken siz kesişmeye devam ediyorsunuz ve bir taraftan da arkadaki zangoçlardan kafanıza bir şey düşmemesine kasıyorsunuz. Sonra bir bakmışsınız summon'ınızı siz kontrol ediyorsunuz... Üf yani. Hele bu boss'ların işini bitirmek için Bayonetta'nın yaptığı "climax" hareketlerine hiç girmeyeyim. Heybet ve adrenalinin (ve biraz da erotizmin) bu kadar iyi bir araya geldiği boss dövüşleri kaç oyunda var ki?

4 SİLAHIN NESİ VAR, 8 SİLAHIN SESİ VAR

Bir de ekstra olarak oyuna co-op oynanış eklemişler ve o bari az güzel olsun değil mi? Yok! O da şahane! İstediğiniz zaman co-op'a girebiliyorsunuz ama oyunu bitirip eli yüzü düzgün silahlar vs aldıktan sonra girmenizi öneririm. Eşleştirme sistemi pek mükemmel değil ama yanınıza birini bulduğunuz zaman birkaç dakikadan fazla sürmeyecek bol gürültülü bölümleri sırasıyla oynuyor, 6 kez üst üste ölmeden bölümü tamamlarsanız da hayvani paralar kazanıyorsunuz ki oyunu bir kere bitirdiğinizde almış olduğunuz silah, aksesuar, kıyafet vs'ler oyundakilerin çok çok küçük bir kısmı.

Yani arkadaşlar *Bayonetta 2*'nin kötü yanlarını görmeye çalışıyorum ama pek başaramıyorum. Daha fazla ara sahne olsaydı, Bayonetta'yı daha fazla izleseydik diyeceğim ama normal dövüş sekansları da az geldi bana. Onlar daha fazla olsaydı diyeceğim boss kesmeler de yetmedi. Kısacası ben bu oyuna doyamadım yahu! Daha co-op'ta ve new game+'ta geçireceğim çok saatler var benim. Yakınlarınızda ya da uzaklarınızda bir Wii U varsa mutlaka oynayın *Bayonetta 2*'yi. Ben böyle bir şey görmedim!

+

- Deli gibi aksiyon
- Bu aksiyonda her şey sizin kontrolünüzde
- Uçuk yaratık ve bölüm tasarımları
- Çok eğlenceli co-op
- Bayonetta'nın kendisi

–

- Arada 1-2 bölüm diğerleri kadar tempolu değil
- Biraz daha uzun olsaymış keşke, doyamadım

9+

SON KARAR

İmkânı olup da oynamayanı Bayonetta tekmelesin (wuhuu)

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Platinum Games
- **Dağıtım:** Nintendo
- **Dijital İndirme:** 40 £
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** bayonetta.wikia.com





ASSASSIN'S CREED: ROGUE

"BEN KENDİ ŞANSIMI KENDİM YARATIRIM"

-SARP KÜRKCÜ



Üstündeki kıyafet bir yana, elindeki silaha dikkat. Sessiz havalı tüfek o. 1700'lerde. Evet.

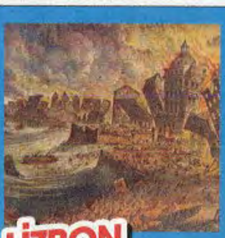
Şu oyunu çıkmadan önce ne aşağıladık var ya... İki aylık dönemde kusar gibi oyun çıkaran **Ubisoft** bu sürece iki *Assassin's Creed* oyunu sokuşturunca, tüm bahisler *Unity*'ye oynandı tabii. Terazi sapıtıp *Unity* enginlere sığmayıp taşarken *Rogue* hep yarım oyun muamelesi gördü. *Liberation* gibi olur dedik, *Revelations* faciası gibi bir şeyler çıkar diye endişelendik. Hatta Sinan "Şimdi patron kendisine peşkeş çekmiş, Unity'yi alıp Rogue'u Sarp'a kaktırmış" denir diye endişeleniyordu. Peki şu an kim gülüyor Sinan? HA, SÖYLE BANA?.... Ehem, evet nihayetinde ben gülüyorum. Çünkü *Rogue*, beklediğimin çok dışında bir oyun olmuş.

Tabii böyle dediğime bakmayın. *Rogue*, *Assassin's Creed* külliyatında devrim yaratan ya da alıştığımız şeyleri yerle bir eden bir yapım falan değil. Hatta *Black Flag*'e gereğinden fazla benziyor. Özellikle gemi savaşlarının, denizin, düzgün mimariye dair o özlemin net duyulduğu bir oyun *Rogue*. Ama bu sefer işin içinde Templar Organizasyonu'nun parçası olan Shay Cormac var. Madalyonun diğer tarafından bakıyoruz asırlardır süren bu savaşa.

Ama **Shay Patrick Cormac**, hayatına bir Templar olarak başlamıyor. Oyunun başlangıcında bir Assassin'iz. Bizden kıdemli olan, ama aynı zamanda dostumuz olmayı başaran Liam ile eğitim yoluna çıkıyor, oyunun ilk bir saatinde bugüne kadar tekrar tekrar yaptığımız her şeyi bir daha yapmayı öğreniyoruz. Ya artık *Assassin's Creed* oyunlarına "Ben alışkınım, n'olur geçeyim şu görevleri" seçeneği gelse de, her seferinde birisine havadan suikast yapmayı öğrenmesek.

Gerçi *Rogue*, *AC* serisinde uzun süredir görmediğimiz seviyede bütünleşik bir hikâyeye sahip. Solla sağ arasındaki farkı öğrendiğimiz (?!) o bir saatte aynı zamanda günümüz senaryosuna da bulaşıyoruz. Bütünleşik derken bunu kastediyorum zaten. Bizi Animus'un içine atıp "koştur yavrum sen buralarda" denmiyor sadece. Yine Abstergo Entertainment'tayız, yine kendimizi göremiyoruz. *Black Flag*'den beri yönetimde bazı değişiklikler olmuş, tanıdık yüzler görmeniz ve yenilerini görüp arkalarındaki öyküleri merak etmeniz olası. Ha günümüz hikâyesini sevmeyenlerdenseniz....meh, olmaz öyle şey!

Rogue, Shay'e dair kişisel bir hikâye anlatmasının yanında *AC* evreninin günümüz hikâyesinde de bolca açık kapatıyor. *Black Flag*'den pek farklı olmayan günümüz oynanışında sağa sola gidiyor, bilgisayar hack'liyor, etraftaki tablet notlarından mail kırıntıları topluyor, her "Aiden", "Arno", "Warren" ya da "Subject 17" gördüğünüzde "obaaaa" diyorsunuz. Ama genelde ufak birer cameo'dan farklı değil bunlar. Ubisoft bir ara cesaretini toplasa da, tekrar bu konuda ciddi bir işlere girişse keşke. *AC: Brotherhood*, girift bir zaman çizgisi gördüğümüz son oyundu ne de olsa. Gerçi hikâye kısmında *Unity*'ye (çok sağlam) bir selam çakmayı ihmal etmiyor *Rogue*, o nedenle tümüyle ayrı dünyala-



LİZBON DEPREMİ

AC oyunlarının gerçek tarihi olaylarla nasıl içli dışlı olduğunu bilirsiniz. O nedenle bu kutu hoşunuza gidecek. 1755 yılında Portekiz'in Lizbon kenti ağır bir deprem atlatıyor. Yaklaşık 8.5 ilâ 9.0 arasında bir şiddette olduğu tahmin edilen deprem şehri ve çevre bölgelerini yerle bir ediyor. Tarihin en ölümcül depremleri arasına giren bu olaya tsunami ve yangınlar da eşlik ediyor, sonuçta 100.000'e yakın insanın öldüğü tahmin ediliyor. Evet, bu gerçek dünya olayı kulağınızın bir köşesinde bulunsun. Oynarken lazım olur falan, kim bilir...



Bugüne kadar hep biz gemiyi çarpıp sarstık ve bordaladık. Şimdi diğer Assassin'lerin sırası.





Spoiler diye ağlamayın, Haytham'ın oyunda olduğu uzun süredir belli. Hem de önemli bir mevkide.

BOYA BADANA

AC II ve devam oyunlarında İtalya'yı geliştirmemizi, AC III'te Homestead'i donatmamızı hatırlıyor musunuz? Aynı şey geri dönmüş, bu sefer de New York ve başka kasabaları geliştiriyoruz. Karşılığında da daha fazla para kazanıyoruz. Ama oyun, bu konuda sizi çok cesaretlendirmiyor. Pek bir anlamı yok yani. Yoğun bir meta-gaming ile yapıyorsunuz bu işi. Hikâyeye özenen bir oyunun böyle yancı bir mekaniğe neden sahip olduğunu anlayamadım ben mesela.

rın oyunu olduklarını söylemek zor.

KOŞULSUZ İTAAT DERT YARATIR

Benzerlik, sadece günümüz oynanışında kendisini göstermiyor tabii. Şunu bilerek *Rogue*'a bakmak lazım: Bu oyun, *Unity*'den (kısmen) bağımsız bir şekilde tasarlanmış. Yani grafikler, oynanış mekanikleri, animasyonlar ve benzeri öğeler açısından *Black Flag*'in dengi durumunda. Zaten *AC III* ile başlayan Kuzey Amerika Üçlemesi'nin son oyunu bu. 1752 ile 1761 yılları arasında geçen *Rogue* zaman çizelgesinde de *Black Flag* ile *AC III*'ün arasına oturuyor. Bu sebeple biraz tanıdık yüz, bolca da tanıdık soyadı falan göreceksiniz. Oyunun güzel kısmı, bu kişi ya da isimleri sunarken seriyi bilenleri mutlu etmeyi başarırken bilmeyenleri (ya da hatırlamayanları) cahil durumuna sokmaması. Yani isimler size yabancı olsa bile önemli bir şey kaybetmiyorsunuz.

Görevlerinden biri kendisinde UFAK bir travma yarattıktan sonra Assassin'lerden ayrılan Shay de çok bir şey kaybetmiyor zaten. Oyunun başında kaptığı gemisi Morrigan'la, bileklerindeki hidden blade'lerle hayatına devam ediyor. İşin ilginç yanı, bu "geçiş süreci", oyunda kallavi yer kaplıyor. Oynarken "E hadi abi, ne zaman atarlanıp terk edeceksin bu insanları?" deyip

yor. Gemi savaşlarında eski top silahımız otomatik bir silahla değiştirilmiş. R2'ye basarak ateşlediğiniz, gemideki hassas noktalara sıkı vuran bu silah dışında her şey aynı. Benzer bir durum geliştirmeler için de geçerli. Oyunda hâlâ gerekli hammaddeleri topluyor, topladıktan sonra ya limanlardaki NPC'lerle ya da denizin ortasında kamaramızda geliştirmeleri yapıyoruz. *Black Flag*'deki filo sistemi aynen yerinde, ama mobil için bir uygulama çıkmadığı için bu işi oyundaki zamanınızdan harcayarak kullanıyorsunuz. Tamam, para için falan kullanmanız gerekli ama çok sıkıcı yahu. Eskiden otobüste, metroda gemi savaşı yapar ve eğlenirdik. Şimdi konsol önündeki zamanı buna harcamak gerekiyor.

Yine de oyun tümüyle yenilikten uzak değil. Shay, Assassin'leri bıraktıktan sonra doğal olarak daha önce görmediğimiz bir düşman edinmiş oluyor. Assassin'ler, "çete" olarak lanse edilseler de bu turuncu tipleri gördüğünüz yerde ayağınızı denk almanız gerekiyor. Üslere sızmalı, bayraklarını ele geçirmelisiniz. Tabii kaç oyundur bizim yönettiğimiz Assassin'ler kolay lokma değil. Liderleri acımasızca dövüyor, sağda solda saklananları ise eğer counter yapmazsanız tek hamlede kıyıyor canınıza. Saldırıyı savuşturup bir şekilde öldürebiliyorsunuz ama sokaktaki sıradan askerler değiller, bunu bilin. Çevrede

GRAFİKLERDE AA EKSİĞİ VE GÖLGE HESAPLAMA HATALARI OLSA DA TEMA OLARAK GÜZEL GÖRÜNMEYİ BAŞARIYOR ROGUE

durdum ama diğer taraftan düşmanım olacakları tanımak da ayrı bir güzel geldi. Nasıl ki *AC III* bize Haytham'ı güzelce tanıtıp, yakınımıza sokup sevdirdiyse *Rogue* da gelecekteki düşmanlarımız için benzer bir şeyi yapıyor. İsmi / cismi yüzeysel şekilde belli düşmanlar değil karşımızdakiler, kim oldukları Shay için (ve kendinizi kaptırırsanız sizin için) önemli.

Üstelik, bu geçiş beklediğimden de derin çıktı. Yani Shay'in neden tarikatı bıraktığını "anlıyorsunuz". Sebepleri mantıklı geliyor. Assassin'lerin dışarıdan gördüğümüz o masalsı özgürlük savaşçıları olmadıklarını fark ediyorsunuz. Templar geçişi ise, kaba tabirle "eh" denebilecek durumda. Shay'in ihtiyacı olan şeyler ve bunları da sunabilen bir organizasyon var. Fazlasını söylemeye gerek yok.

ATEŞLEYİN TOPLARI!

Tüm bu hikâye muhabbetinden sıkılıyor musunuz? O zaman gelsin oynanış özellikleri!.. diyorum ama çok anlatacak bir şey yok. *Black Flag*'i oynadıysanız, elinizdeki gemiyle ne yapacağınızı, nasıl savaşlara katılacağınızı, denizin ortasında kamaranıza girip gemiyi yoktan nasıl upgrade edebildiğinizi falan biliyorsunuzdur. Evet, Edward Kenway Karayipler'de ne yapıyorsa, Shay de Kuzey Atlantik'te az çok aynı şeyleri yapı-

bir Assassin olup olmadığını multiplayer modlardaki gibi Eagle Vision'da görünen bir pusulayla ve ekranın köşelerinin hafif pembeleşmesiyle anlıyorsunuz. Bir de hafif bir fısıltı geliyor. Ama parkur koşusunun ortasındayken "Ay dur buralarda biri var sanki" derken Assassin'in kucağına da düşebiliyorsunuz. Son olarak Edward ile nasıl hunharca denizlerde gemi yağmaladıysanız, Assassin'ler de ödül avcısı olarak geminize çay içmeye geliyorlar. Ama derinlemesine anlatacak bir şey yok ne yazık ki, farklı bir kağıda sarılmış olsa da, yemek aynı yemek, bordalama aynı bordalama.

BİR PORSİYON AC LÜTFEN

Oranlayacak olursam, *Assassin's Creed: Rogue* yaklaşık 4/5 *Black Flag* eder gibi. Karayipler kadar büyük olmayan haritasını iki tarikatın savaşına daha düzgün oturan bir karakter ve hikâyeyle unutturuyor. Aynı şekilde temel oynanışa getirmediği yeniliklerin oluşturduğu açığı, uzun zamandan beri bizi ilk kez zorlayan Assassin dövüşleriyle kapatıyor. Bir yerlerden alıp bir yerlerden veriyor yani. Kötü bir oyun değil ama seri üretime dönen *Assassin's Creed* fikri mülkünün klasik bir halkasından fazlası da değil. Özellikle *Black Flag*'i ve gemileri sevmiş olanlarınız hiç durmasın, alsın. Ama onun dışında yanıp tutuşacağınız bir oyun yok ortada.

+

- Templar / Assassin çekişmesi fena değil
- Assassin düşman mekanikleri
- Günümüz hikâyesini toparlama çabaları
- İsmin okunuşunun "Şey" olması. Ehe ehe...ehe...he...e...

−

- Grafiklerde gölge hataları
- Havalı, sessiz tüfek?!
- Bomba atar?!
- Düzgün şehirler istiyoruz tekrar

7+

SON KARAR

Bardağın boş tarafında "Yüklü DLC olabilirmiş", dolu tarafında "Hiç de yarım bir oyun değil" denecek tatta. Bardak da bildiğin dolu işte.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Ubisoft Sofya **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** 220TL **Dijital İndirme:** 179TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/rogueilk10



HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION

TEK KİŞİ KALMIŞ CANAVAR -ALİ SEZGİN

Xbox One iyi bir çıkış yapamadı doğru, ama buna sadece Microsoft'takiler şaşırdı. Konsolun sürekli çevrimiçi kalması ve oturma odasıyla televizyonun dahil olduğu bir ekosistem yaratma hayalleri güzeldi de aslında. O dönem sesli iletişimden elektronik postalara kadar her şeyin devletler tarafından okunup izlendiğini öğrenmek oyuncuların kararını doğrudan etkiledi ve bu konuda da kimse onları suçlayamaz. Bütün bu olumsuzluklara rağmen, Xbox One'ın bir gün geri döneceğini hepimiz biliyorduk. Bunun için tek ve büyük bir nedenimiz vardı: Xbox One 1 yıl içinde *Halo* oyununa kavuşacaktı. Hem de dördüne birden.

Arada başka *Halo* oyunları çıkmasına rağmen, *Halo The Master Chief Collection* adından anlayabileceğiniz üzere yalnızca senaryosunda **Master Chief** olan oyunları kapsıyor. Diğerleri iyi olsa da onlara çok gerek olduğunu düşünmüyorum açıkçası. Oyun dünyasında yeni bir dönemi başlatan *Halo*, çoklu oyunculuğun konsol standardını belirleyen *Halo 2* ve serinin kalitesini hiç düşürmeden efsaneyi ileriye taşıyan *Halo 3* ve *Halo 4* bir araya geldiğinde insan daha fazlasını aramıyor zaten. *Master Chief Collection* (*MCC*) alan oyuncular zaten ya seriye benim gibi bayılan ya da kaçırdığı yılları telafi etmek isteyen FPS severlerdir ki bu oyunda ikisi için de yeterince yer var.

KAÇIN, ŞEF DELİRDİ!

Eskiden oyunların nasıl göründüğünü hatırlıyor musunuz? En azından HD koleksiyonlar sizi hayal kırıklığına uğratıyor mu? Bunun en büyük nedeni, eski detaysız görsellere sahip oyunların ekran kartlarından çok hayal gücüne yük bindiriyor oluşuydu. Hangi oyun olursa olsun yıllar önce oynadığınız o efsane yapımda, devler hiçbir zaman o kadar gerçekçi olmadılar, o hatırladığınız epik savaş sahnesi de aslında büyük ölçüde sizin hayalinizde yapılmıştı. *Halo* için de durum çok farklı sayılmaz. *MCC* içinde en çok *Halo 2*'ye emek verildiğinden olsa gerek, onu oynarken bu durum pek fark edilmiyor, lakin sadece eski grafiklerle değil kısmen eskiyen oyun tasarımıyla lanetlenen *Halo 1*'de durum daha bariz.

Oyunları modernize etmenin sorunlarından biri de bu: Bir tarafta sevdiği oyunları hatırladığı gibi oynamak isteyen bir kitle, diğer taraftaysa bir klasiği oynarken sektörün gelişmelerinden mahrum kalmaya rıza göstermeyen ikinci bir oyuncu grubu var. İki tarafı da mutlu etmek tam anlamıyla mümkün olmasa da **343 Industries**'in buna iyi bir çözüm getirdiğini düşünüyorum. Köklerine bağlı bir oyunu oynarken, ister parlak 1080p grafikleri isterseniz de tek tuşla orijinaline geçiş yapmayı seçebildiğiniz bir sistem çalıştırmayı başarmışlar. Oyunda öyle anlar oluyor ki, bir Scarab Tank'ın gökten düşüşünü lens efektleri veya gereksiz partiküllerle değil yıllar önceki gibi görmek istiyorsunuz. Hiçbir zaman ilk seferdeki tadı veremese de, o anları tekrar yaşayabilmek bile



Bu zırhın içinde olan kişiyi merak etmeyen Halo hayranı yoktur herhalde.


Her ne kadar alt yapısı eski olsa da oyunun hala nefes kesen yanları var.







Pakette en çok sevgiyi Halo 2 görmüş. Detaylar yüzünden çözünürlük düşük kalsa da bu pek hissedilmiyor.



eski bir *Halo* oyuncusunun *MCC*'yi tercih etmesi için yeterli bir sebep bana göre.

Halo 1 doğal olarak, serinin en ham gözüken parçası. Buna rağmen bütün oyunu 60fps olarak akıcı şekilde oynamak bana son derece iyi geldi. *Halo 3* ve *4*'e gelirsek; ikisi de kendi konsolunda gayet güzel gözüken oyunlar olsalar da, fazladan ışıklandırma ve 60fps, yaşanan deneyimi oldukça eğlenceli hale getiriyor. Full HD çözünürlüğü veremeyen tek çevirim *Halo 2* olmuş ama onda da detaylara o kadar çok özen gösterilmiş ki bu küçük kusuru bir noktadan sonra görmezden gelmeyi öğreniyorsunuz. Normalde bir *Halo* oyununu tek başına oynamak büyük bir suçtur. Lakin 343 Industries'in bu kadar emek verip uğraştığı bir projede sırf sunucu tabanlı problemler yüzünden, toplu oynanışa imkan vermemesi beni fazlasıyla üzdü. *Halo 1* ve *2* neyse ama serinin üçüncü ve dördüncü oyunları kesinlikle tek başına oynamak için yapılmış değiller.

ESKİ AMA YENİ

Aynı şekilde karşılıklı oynanan çok oyunculu maçlara da girmek pek mümkün olmuyor. Bir defalığına inat edip bekledim, yaklaşık 30 dakika süren oyuncu arama çabalarım sonucunda tek bir maça denk gelebildim, o da yarısında patladı ne yazık ki. *Halo* gibi çok oyunculu oynanışa odaklanan bir serinin en önemli özelliğinin oynanamaz halde piyasaya sürülmesi dürüst olmak gerekirse komiklik seviyesinde bir hata. Oyuncular dikkatini başka oyunlara vermeden önce *Halo*'ların belirli bir ivmeyi yakalaması gerekiyor. 343 her ne kadar sunucu bazlı sorunları çözeceğini iddia etse de ben açıkçası oyuncu kitlesinin şimdiden kaybedilmeye başlandığını düşünüyorum. Zaten ben bütün eski haritaların en güncel oyun olan *Halo 4* veya en azından *Halo 3* altyapısı üzerinden oynanmasını beklerken, oyunlara göre haritaların ve tercihlerin değişmesi de oyuncuları ayrıştıran bir başka etmen olacak. Eğer ki *Halo MCC* şimdiye kadar çıkan en başarısız çok oyunculu *Halo* oyunu durumuna düşerse bilin ki nedenleri bunlar olacak.

Halo MCC'ye genel olarak bakmak gerekirse, benim zamanında çok eleştirdiğim o kalitesiz "HD yeniden yapım"lardan biri olmadığını fazlasıyla belli ediyor. Halo'yu Halo yapan firma **Bungie**'nin kendi kanatlarıyla uçmaya karar vermesi nedeniyle projeye dahil olmaması insana biraz garip gelse de, oyunları oynadıkça, bir anne sevgisi olmasa da işin içindeki duygusal bağı hissediyorsunuz. Kolay para kazanmak için veya önemli bir oyunun adını sömürmek için paldır küldür tasarlanmış bir yapım değil. Oyunun ömrü son derece uzun ve beraber takıldığınız bir arkadaşınız da varsa aylarınızı harcasanız bitiremeyeceğiniz kadar içerik buluyorsunuz. Bir de şu bağlantı sorunları olmasaydı...

Halo Master Chief Collection bana Xbox One almam için gerekli nedeni verdi ama bunun bütün oyuncular için geçerli olduğunu söyleyemeyeceğim. Neredeyse derginin baskı tarihine kadar sunucuların düzelmesini beklesem de amacıma halen ulaşamadım ve ister istemez bu durum beni hayal kırıklığına uğrattı. Ortada hâlâ oynayacak bolca içerik ve görülmeye değer bir özen var ancak hiçbiri bu oyunların hak ettiği şekilde oynanmasını sağlayamıyor.

Ne olursa olsun, elimizdeki oyun *Halo* ve eğer Xbox One alma fikri aklınızın bir kenarında duruyorsa, harekete geçmek için muhtemelen daha iyi bir sebebiniz olmayacak. Sizi *Halo 5*'e kadar oyalayacak ve en azından düzeldiğinde arkadaşlarınızla güzel zaman geçirecek bir oyun arıyorsanız *Halo MCC*'ı almalısınız. Daha önce bu ünlü seriden hiçbir oyunu oynamamış bir Xbox One sahibi hayal edemiyorum ama öyle bir durum varsa *MCC* herkesten çok sizin ilgi alanınıza girmeli. *MCC*'yi almıyorsanız Xbox One'ı da satmayı da düşünebilirsiniz belki ama şimdilik bunu pek tavsiye etmiyorum.

Tür: Aksiyon **Yapım:** 343 Industries **Dağıtım:** Microsoft **Kutulu Fiyatı:** 240 TL **Dijital İndirme:** 220 TL (XBL) **Yaş Sınırı:** 16
Dahası İçin: halowaypoint.com

BİTMEMİŞ OYUNLAR GÖRÜYORUM

Büyük yapımcıların Kara Cuma'ya yetişme telaşından mıdır bilinmez, sonbahar döneminin pek çok büyük oyunu bitmemiş, sorunlu veya doğrudan hatalı içeriklerle karşımıza çıktı. Halo'da bağlanılamayan sunucular, Driveclub'ın ilk üç hafta internetten oynanamıyor oluşu, Asssassin's Creed Unity'nin yavaş çekim çalışması derken bu dönemde oyuncuların çok dikkatli olması gerekiyor.

Ne olur ama ne olur, size muazzam avantajlar sağlamayacaksa ön sipariş saçmalığından uzak durun. Kendinizi kazıklanmış hissediyorsanız bu konuda haklısınız ama zaten biz bu yüzden yok muyuz? Sizi kazıklamak için değil tabii, bir oyun sorunlu çıktığında kolunuzdan tutup sizi uyarmak için daha çok.

+

- 4 oyun bir arada
- Saatler sürecek senaryo
- Para tuzağı değil
- Elden geçirilmiş görseller
- Favori görevlerden playlist yapabilmek

–

- Başka oyuncularla oynamak mümkün değil

7

SON KARAR
Sıfırdan başlayacaklar için harika bir tercih. Nostalji içinse en iyi seçenek.



SUNSET OVERDRIVE

GÜLMEKTEN KOPAN KIYAMET

-POZAN ERTEN

Açık dünya oyunları sizce de kendilerini çok ciddiye almıyorlar mı? Tamam, mesela *Just Cause 2* ya da *Dead Rising 3* konsept olarak ciddi bir dünyada geçse de içerik ve tavır olarak işin suyunu çıkarmaya ve kendisiyle dalga geçmeye cesaret edebilmiş oyunlardı. *GTA* serisi de mizah silahını çok iyi kullanıyor, doğru. Fakat tamamen yoldan çıkmış, sunduğu dünyayı tamamen bir oyun alanı olarak algılayan, sadece kafayı dağıtmaya yarayan, amacı rekabet ya da gösteriş değil de sadece eğlenmek, eğlendirmek olan bir açık dünya oyunu bulmak niye bu kadar zor? Sinir stres yaratan değil de sinirinizi stresinizi alacak, sizi hikâyeler ya da görevler içerisinde boğmadan gezdirip tozduran, hepsinden önemlisi de aşık olduğum platform türünü aksiyon dolu bir açık dünya ile birleştiren bir oyun arayıp duruyordum nicedir. Eğer siz de benzer bir durumdaysanız, **Insomniac Games** yılların verdiği platform ve shooter tecrübesini açık dünya oynanışa sahip bir oyuna aktarmış durumda. Gözümden daha önce kaçan bir oyun yoksa, *Sunset Overdrive* kusursuz derecede akıcı bir platform-shooter oyununu açık dünyaya taşıyan ve gerçeklik algısını sululuğu ile tamamen yıkan ilk komedi oyunu olarak, bu türün kitabına yeni ve gayriciddi bir sayfa eklemiş durumda.

Aslında her şey Insomniac Games'in gevşek zincirlerini tamamen kırmaya karar vermesiyle başladı diyebiliriz. Şirketin CEO'su olan **Ted Price**, sadece Sony için *Spyro, Ratchet & Clank* ve *Resistance* gibi seriler yapmalarının ardından, yeni nesilde daha da uçabilmek adına Microsoft'un teklifini, imkanlarını ve sunduğu özgürlüğü tercih ettiklerini söylüyor. Çünkü yapımcılar **Drew Murray** ve **Marcus Smith**'in kafasındaki, çizgi roman *Tank Girl*, bilimkurgu romanı *I am Legend* ve İngiliz komedi dizisi *Young Ones* referanslı, uçuk kaçık oyunu yeni nesilde en özgür şekilde yapabilmeleri adına bütün imkanların sağlanması oldukça önem teşkil ediyormuş. *Resistance 3*'ün hemen ardından yeni oyun fikri olarak *Sunset Overdrive* projesini kafalarında oluşturan ekip bunu Ted Price'a sunduklarında bir hava değişimi gerektiğini düşünen Price hem yeni nesli beklemiş hem de yeni ve başka büyük bir firma ile çalışma kararı vermiş. Bana da sorarsanız Sony, Microsoft'a göre yapımcılarının çevresinde daha sıkı bir kontrol çemberi kuran bir firma. Ve *Sunset Overdrive* bunun stresi ile geliştirilemeyecek bir yapım, bundan emin olun.


Bu mutant ordusunu öldürürken bir çeşit ötenazi hizmeti yapıyor sayılırız. Kimse bu şekilde yaşamak istemez.

SUNSET'İN ENERJİK MUTANTLARI

Piyasaya yeni çıkan bir enerji içeceğinin koca bir şehrin neredeyse tüm yaşayanlarını daha ilk günden mutasyona uğratmasını konu alan *Sunset Overdrive*, sizi bu şehre yani **Sunset City**'ye fırlatıp atıyor. Kısa sürede tüm şehri kaplayan bu renkli kaosun içerisinde ne yapmanız gerektiğini bile bilmeden koşturmaya başlıyor ve **OD** adı verilen, enerji içeceğini ağzı ile değil başka bir yerleriyle içen bu mutant arkadaşları bazen tek tek, genelde ise toplu olarak katletmeye başlıyorsunuz. Hikâyenin çok basit olması ve bu kadar hızlı gelişmesi bizzat oyunun kendi tercihi. Sizi ne kadar çabuk aksiyonun ve eğlencenin içine sokarsa o kadar kendini bulabilecek bir oyun *Sunset Overdrive*. Oyunun hikâye örgüsü ya da alt metin gibi bir kaygısı zaten zerre yok. *SO*'nun gerçek bir *"oyun"* olmak dışında hiçbir kaygısı yok zaten. Sık sık bu *"gerçek oyun"* takıntımı dile getiren bir insanım çünkü ben bayağı bir eski kafayım, Commodore 64 ile büyüdüm ve benim zamanımda oyunlar sadece video oyunuydu. Reflekslerinize, boş vaktinize, eğlenme ihtiyacınıza ve bazen de rekabet duygunuza hitap ederdi. Yani mesela, *GTA V* tabii ki başarısını kimsenin tartışamayacağı bir video oyunu ama benim kendi bakış açımla vurguladığım "oyun" kavramına pek de oturmuyor. Sizi "oyun oynama" hissinden hiçbir noktada koparmayan, bunun yanına hadi bir ihtimal etkileyici bir hikâye koymak dışında hiçbir amaç edinmeyenler oyunlardan bahsediyorum. En basit örneği ile *Rayman Legends*'dan, olabilecek en komplike örneği ile *The Last of Us*'dan bahsediyorum. *Sunset Overdrive*'ı da işte bu oyunların arasına rahatlıkla yazabiliriz.



Hikâye kurgusu çok basit bir şekilde ilerlerken buna dahil olan karakterler oyunun anlatımına renk ve heyecan katıyor tabii. Sunset City'de mutasyona uğramamış ne kadar insan kaldıysa mutantlardan daha saçma ve daha beterler aslında. Hepsinin olmasa da bizim ve birkaç NPC grubunun da tek amacı bu şehirden ve şehri kontrol altında tutan **FizzCo** isimli şirketten kurtulmak. Şehrin Japon mahallesinde yaşayan özenti samuray grubu mu dersiniz, asosyal ama kendilerini cool zanneden geek grubu mu dersiniz, rol yapma oyunlarına kendini fazla kaptırıp şehrin bir bölgesinde kendi kalelerinde yaşayan bir grup genç ve onların kuralları mı dersiniz, kolu bacağı olmayan ama yine de aksiyondan uzak kalmayan Rambo parodisi mi dersiniz... Sunset City'de o kadar çok arıza tip var ki sadece ana görevi takip ettiğiniz takdirde bile sıkılmanız mümkün değil. Oyunun gerçeklik algısından tamamen kopuk bir çizgi film ya da çizgi roman tadında olması, bütün bu karakterlerin de aşırı uçuk tasarlanabilmesinin yolunu açmış. E bu da ne demek oluyor? Daha fazla eğlence!

DAHA FAZLA EĞLENCE!


Sabah sabah gürültü yapıp uyandırırsanız ben de yaklaşık olarak böyle tepkiler veriyorum.

Aşırı ciddiyetsiz bir oyun *Sunset Overdrive*. Baş kahramanın, aynı çizgi roman kahramanı olduğunu bilen *Deadpool* gibi bir video oyununun içinde olduğunu bilmesi, anlatıcının kendini aşırı ciddiye alan tavrı ve ses tonu, yapılan açık ve net göndermeler, uçuk kaçık silahlar, efsane yan karakterler, ölüm sonrası animasyonlar, diyaloglar ve mizah dozu üst seviye olan birçok öğe, genel konsepti tamamlayarak, onu adeta bir "komedi" oyunu haline getirmiş durumda. *Sunset Overdrive* →

BU ŞEHİRDE HER ŞEY MÜMKÜN

Sunset Overdrive sizi çok eğlendirecek, buna emin olabilirsiniz. Ama inceleme içerisinde de bahsettiğim devamlılığı olmayan oynanış ve kendini tekrar etme gibi sorunlar canınızı sıkabilir. Fakat Sunset Overdrive adeta bir "Bu Tarz Benim" oyunu. Yani oyunu ilk oynadığınızda ya da bitirdikten sonra devam etmek istediğinizde onun eğlencesini sürekli kılmak bazı açılardan sizin abüsrtlüğünüze de bağlı olabiliyor. Oyundan daha fazla keyif almak adına kutuları takip edin.

ON-RAIL SHOOTER DİYESİM VAR. SÜREKLİ RAYDAYIZ, ATEŞ EDİYORUZ!





Floyd'u kızdırmak, yapabileceğiniz en büyük hatalardan biri. Bir deneyin isterseniz.

SERSERİLİK DE KONTROL İSTER!
Sunset Overdrive'ın oyun mekanikleri tam anlamıyla kendine özgü. İlk başta size karışık gelecek ve parmaklarınızı terletecek kontrol sistemini çabucak öğrenmeye çalışın ve alışmanızın ardından hiçbir zaman yere inmeyin! Çünkü bu oyunda eğlence gerçekten yükseklerde. Oyunda hiç durmamaya, sürekli haraketli olmaya çalışın. Hem bu sayede Overdrives denilen rozetlerinizi alıştığınız oynayış tarzına göre doğru bir şekilde seçerseniz kombo barınızı daha çabuk doldurabilir ve katliamınızı çok daha büyük bir partiye çevirebilirsiniz!

ŞIKLIK MI, O DA NE?
Kadın-erkek, zayıf-iri konusunda karakter seçiminizi yaptıktan sonra mümkün olan en uçuk karakteri yaratmaya çalışın. Oynarken ya da ara sahnelerde karakterinizi bu aksiyonun içinde o kılıkta görmek çok hoş bir duygu. Giysi seçenekleri birçok kombinasyon yapmanıza izin veriyor. Oyunda ilerledikçe yeni giysiler açılıyor ve siz dilediğiniz zaman istediğiniz gibi giyinebiliyorsunuz, işe gider gibi giyinmeyin.

yayınlanmadan önce üzerini çizerek oyunculara hissettirmeye çalıştığı o çizgi film tarzını, mizah odağını gerçekten hakkı ile ortaya koymayı başarmış, bu konuda bir bütüne varabilmiş ve ne vermek istediğini bilen bir oyun olmuş. Uzun zamandır bir oyuna bu kadar çok ve içten güldüğümü hatırlamıyorum diyebilirim.

KAYKAYLI EZIO

Oyunun en önemli oynanış mekaniği *"kaymak"*. Bütün şehri bir kaykay parkı ya da bir parkur alanı gibi düşünebilirsiniz. Haritanın bütün olarak nakış gibi işlendiği bir oyun *Sunset Overdrive*. Karış karış her noktası o kadar büyük bir ahenk içinde ki oyun bu sayede gerçekten akıyor. Şehrin herhangi bir noktasına boş yere yerleştirilmiş bir araba bile yok diyebilirim. Kocaman şehri bu kadar ince düşünerek dizayn etmeleri takdir edilesi bir durum. Ve bu durumun platform türüne verdiği hizmet, bugüne kadar türün en akıcı oyunlarından birine imza atılmasını sağlamış. Bir telin üstünde kayarak başladığınız yolculuğunuza, arabaların üstünden zıplayarak, çatılarda bulunan havalandırmalardan yükselerek, duvarlarda yürüyerek ve o sırada mutant öldürerek devam ediyorsunuz. Şehrin bir ucundan diğer ucundaki görev yerine gitmenin bugüne kadarki en eğlenceli ve sizi oyalayan hali diyebilirim. *Infamous: Second Son*'daki sistemin çok daha ahenk ve uyum içinde olanı, hızına erişilemeyeni olduğunu düşünün. Platform oyunu sevenler ilk defa 3B bir oyunda bu kadar akıcı bir deneyim yaşayacaklarından emin olsunlar. Renkli dünyasını ve çizgi film tarzını da ele aldığımızda *Jet Set Radio*'nun yeni nesildeki devamı gibi adeta. Hatta oyun zaman zaman size en tehlikeli yerin *"yer"*'in kendisi olduğunu hatırlatıyor. Sürekli çatılarda gezmeye, elektrik tellerinden kaymaya hazır olun. Bu başarılı mekanik ile sadece boş boş şehirde dolaşmak bile birçok görevden daha eğlenceli. Yineliyorum, oyun resmen akıyor.

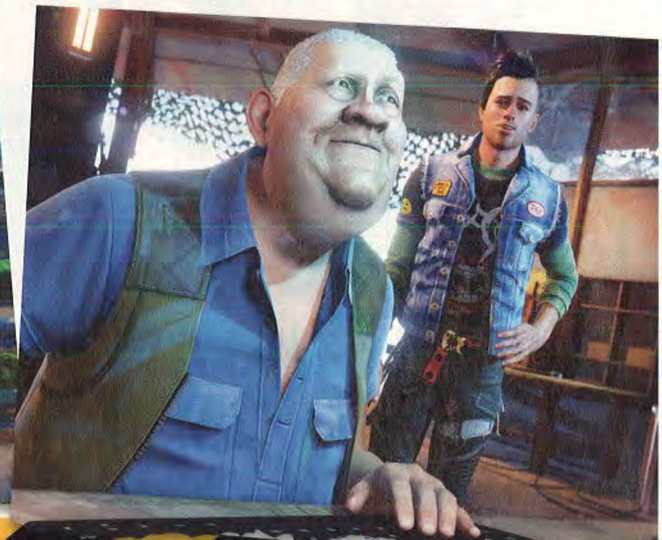
Oyunun sizden bu ahenge kendinizi kaptırmanızı istemesinin tek nedeni platform tutkunlarını eğlendirmek değil tabii ki. Hareketlerinizin seriliği, uyumu, yani bir nevi yaptığınız kombolar ne kadar başarılı olursa, dört seviye olan kombo barınızı ancak o zaman doldurmaya başlıyorsunuz. Artan her seviye size ekstra karakter özellikleri olarak geri dönüyor. Oyunun karakter gelişimi de beklediğimden daha detaylı çıktı. Yeteneklerinize verilen ad **Amps**. Amps denilen bu uygulamaları kazanmak için birkaç yönteminiz var. Bunlardan biri ve en eğlencelisi şehrin birkaç noktasında bulunan bölümleri aynı bir kule savunma oyunu oynarcasına korumaya çalışmanız üzerine kurulu. Bu alanları korumak için kurabileceğiniz birbirinden ilginç tuzaklar da mevcut. Bunları da aynı Amps kazanır gibi kazanıyorsunuz. Etraftaki tuvalet kağıdı, fizzie balonu, cep telefonu mesajı gibi koleksiyon malzemelerini toplayarak da satın alabileceğiniz Amps konusuna geri dönecek olursak, bu uygulamalar hem karakterinize bazı özelikler kazandırıyor, hem de kullandığınız silahlara. Amp'leri seviyesine göre dilediğiniz şekilde kullanabiliyorsunuz. Silahlarınızın seviyesini yükseltmek ya da kendi karakterinizi **Overdrives** denilen özellik ile kişiselleştir-



İÇİNDE MİZAH OLAN NORMAL BİR OYUN ARIYORSANIZ BURASI YANLIŞ YER



Kıyametin başkenti: Sunset City





Şimdi 5 kardeş geliyor ha!

SUNSET OVERDRIVE

EĞLENCEYE DEVAM!

SİLAHINIZI SEÇİN
Oyunda çok sayıda silah var ama sizin tarzınıza uygun olmayan bir silaha boş yere para vermeyin. Nasıl olsa istediğiniz silahın videosunu izleyebiliyor ve seçebiliyorsunuz. Az sayıda ve tarzınıza uygun silaha yoğunlaşmak o silahın seviyesini yükseltmenizi sağlayacak, kullandığınız amp'ler de eklenince resmen size özel bir canavarınız olacak. Bu oyun bir RYO olmadığından, daha ilk birkaç saatte elde ettiğiniz birkaç silah sizi oyunun sonuna kadar götürecektir. Yenisi açıldı, onu alayım kafasına girmeyin.

OYUNUN GRAFİK TARZI KİMLİĞİ İLE ÇOK İYİ ÖRTÜŞÜYOR

meniz için hem bir oyun tarzına hem de çılgınca kombolar yapmaya ihtiyacınız var. *Sunset Overdrive* "*ne kadar tarz, o kadar kazanım ve eğlence*" demek. Ama uzun vadeli olduğunu da söyleyemeyeceğim.

Amps, Overdrives, tuzaklar, silahlar ve kombo barı derken biraz çorba olan bu sistem belki de oyunun en kendini bilmez yanı. Çünkü oyun bu kadar detaya, ince ayara ve seçime sizi muhtaç eden bir yapıya sahip değil. Bütün oyunu 2-3 çeşit silah ve rastgele birkaç Amps ile de bitirebilecekken bu kadar kafa yormaya ne gerek var? Yani bu gelişimlerin ve seçeneklerin size sunduğu çeşitlilik bana kalırsa oyunu defalarca farklı tarzda bitirmenizi sağlayacak bir sistem değil. Bir defalığına çok fazla eğleneceksiniz ama daha sonra o tadı alamayacağınıza eminim. Bunda yavan hikâyenin ve görev çeşitliliğindeki kısırlığın da suçu olacaktır tabii.

BİTTİ Mİ YANİ?

Oyun konsepti ile yakaladığı renkli ve eğlenceli sunumu görev çeşitliliğine taşımak konusunda sıkıntı çekmiş. Serbest takıldığınız zamanlardaki eğlenceyi görevlerde bulmak pek mümkün değil. Birkaç yaratıcı görev tabii ki var ama kendini tekrar edenlerin sayısı daha fazla. Birçok yan görev ve haritanın birçok noktasında katılabileceğiniz onlarca challenge oyuna bir çeşitlilik getirmeye çalışıyor ama yettiği söylenemez. Yani oyunun bu noktada açık dünya türüne kattığı tek şey, platform öğelerini oyun mekaniği ile çok iyi birleştirerek bize süper eğlenceli ve akıcı bir dünya sunmak olmuş. Oyunu bitirdikten sonra Sunset City'de gönlünüzce takılabilir, karakterinizi geliştirmeye devam edebilir, görmediğiniz silahları satın alabilir, koleksiyonları toplayabilir, challange'ları tamamlayabilir, kalan amp'leri açabilir ve oyunun tadını çıkarmaya devam edebilirsiniz. Ama bunu istemenizin tek nedeni biraz kafa dağıtmak olacaktır. Oyunun rekabete dayanan bir çoklu oyuncu sistemi yerine sadece co-op bazı görevleri yapabildiğiniz, eğlence odaklı bir çoklu oyuncu sistemine sahip olması, iyi bir özellik gibi görünürken oyunun ömrü açısından kötü bir özelliğe dönüşüyor. Bu arada değinmeden geçemeyeceğim olumsuz bir nokta daha var ki o da oyundaki silahların gerçekten çok başarılı olması ama ne yazık ki sayılarının örneğin bir *Dead Rising* serisindekilerin birkaç kilometre yanına bile yaklaşamaması. Hal bu ki oyun bu konuda yayınlanmadan önce fazlası ile övünüyordu, bu övünmenin gereğinden biraz fazla olduğunu söylemek gerek.

Xbox One alırken hayalini kurduğunuz o eğlence ve aksiyon dolu saatler var ya, işte şu an o hayali tam anlamıyla gerçeğe dönüştürebilecek tek oyun *Sunset Overdrive*. Kolay tüketilen ama tükendikten sonra da ağzınızda kötü bir tat bırakmayan bir oyun. Tarz sahibi, ciddiyetsiz, ne olduğunu ve ne olduğumuzu bilen, ayakları yere basmadığı için kendisiyle gurur duyan bir yapım. Platform seven eski kurtlara, açık dünya arayan zamanı bollara, karakter geliştirmeyi seven rolcülere ve biraz gülmek isteyen tüm oyunculara bir şekilde hitap etmeyi başarıyor. Grafiklerinden seslendirmesine, diyaloglarından müziklerine kadar yarattığı renkli ve kendince kusursuz dünyasında ondan mutlusu yok. Sizi de bu kaygısız mutluluğuna ortak etmek istiyor. Sadece saf eğlence için oyun oynamayı özleyenler koşarak kendisine sarılıp hasret giderebilirler.

+

- Akıcı kontrol sistemi ve oyun mekanikleri
- Rengarenk grafikler ve animasyonlar
- Silahlar!
- Kendi tarzına sahip olması ve mizah kullanımı
- Düşman çeşitliliği
- Boss dövüşleri..

–

- ...ama bu dövüşlerin yeterli miktarda olmaması
- Yavan hikaye ve görev çeşitliliğinin yetersizliği
- Çok da özenilmeyen co-op sistemi

8+

SON KARAR
Sunset City'de kopan kıyamet açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getiriyor!

- **Tür:** Aksiyon - Platform
- **Yapım:** Insomniac Games
- **Dağıtım:** Microsoft
- **Kutulu Fiyatı:** 220 TL
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz86-sunset



Hep yukarılarda gezme sebeplerinizden biri aşağıyı sizin de tehlikeli hale getiriyor olmanız.



Bu karmaşayı nasıl tanımlayacağımı bilmiyorum bile.

inceleme (pc)



A BIRD STORY

BÜYÜDÜK ANİDEN -EREN OKKA



Yıllardan 1998. Henüz on yaşında, uslu mu uslu bir oğlanım. Yaşadığım okul değişiminin ardından daha iyi bir sınıf öğretmenim (Cevahir öğretmen) ve ilk kez bir yakın arkadaşım (Mutlu) var. Günlerden bir gün, bir akşam vakti bizim evde Mutlu'yla kâğıttan uçak yarıştırıyoruz. Ancak o ufacık oda nihayetinde yeterli gelmiyor. Hangimiz akıl ettiyse, sekizinci kattaki odanın camını açıyoruz... Kimin uçağı daha uzağa gidecek? Kiminki havada daha uzun süre kalacak? Yarışmak bahane tabii. Akşam karanlığında zar zor seçtiğimiz uçakların akıbeti ertesi gün meydana çıkıyor: Onlarca kâğıt parçasının kirlettiği bir bahçe... Bunca yıldır herkesten sakladığım bir sırdı bu; o uçakların yarısını ben attım anne, baba. Affedin, ama çok eğlenceliydi.

KÜÇÜLDÜ DÜNYAMIZ

A Bird Story eğlenceli bir oyun değil. Balkondan atılan bir kâğıttan uçak ile başlayan öykünün ana kahramanı, isimsiz ve yalnız bir çocukcağız. Okul bahçesindeki tahterevalliye binince karşısına kimse oturmuyor, o derece. Anne-babasıyla tek iletişim yolu buzdolabına bırakılan notlar. Ama o kendi başının çaresine bakıyor bir şekilde. Çoğu zaman aklı bir karış havada, bazen biraz yaramaz; okuldan eve, evden okula gidip geliyor. Günün birinde bu çocuk yolda yaralı bir kuşa rastlıyor... Dahasını anlatırsam neredeyse bütün oyunu anlatmış olacağım. Tamamlaması bir saatten biraz fazla süren, kısacık bir yapım *A Bird Story*.

Büyük oranda tek kişinin elinden çıkan çok düşük bütçeli bir oyun oluşu kendini en çok grafik alanında belli ediyor. 640x480 piksellik çözünürlüğü günümüz standartlarının katbekat altında. Yine de, bu tarz çizimlerden hoşlananlar için özellikle oyunun ikinci yarısında karşılaştığımız göz alıcı çizimler ve oyun boyunca öykü anlatımına katkıda bulunan ufak animasyonlar gayet tatmin edici. *A Bird Story*'yi bazı oyuncular için yanlış bir tercih kılan bir diğer önemli etmense oyundaki etkileşim seviyesi. Halihazırda kısa süren oyunun neredeyse yarısı kontrolünüz dışında gelişiyor. Çocuğu kontrol ettiğiniz kısımlarsa birkaç güzel istisna dışında epey sıradan.

KÜÇÜLDÜ HAYALLER

Eğer buraya kadar anlattıklarım hevesinizi kırmadıysa bundan sonra hiçbir şey kıramaz. *A Bird Story* öykü anlatımı söz konusu olduğunda resmen parlıyor. Son derece basit, alelade denebilecek bir hikâyeyi alıp çocuksu bir hayal gücüyle birleştiren yapım, içinde tek bir satır metin ya da diyalog bulunmamasına rağmen insanın içine işliyor. Özellikle hayvan severleri kalbinden vuracak kuşkusuz. Hele ki atmosferin önemli bir parçasını oluşturan o müzikler yok mu... Piyanodan dökülen her notanın o ana özel yazıldığını hissedebiliyorsunuz. Nitekim oyunun yazarı, tasarımcısı, yapımcısı ve müzisyeni aynı kişi zaten.

To the Moon'u nasıl bilirsiniz? 2011'de çıkan o enfes oyuna dökülen gözyaşının, yapılan övgünün haddi hesabı yok. Aynı kişi tarafından, yine RPG Maker XP motoruyla geliştirilen bir oyun aslında *A Bird Story*. Bir nevi devam yapımı, ama önceden *To the Moon*'u oynamış olmanız gerekmiyor. Aslına bakarsanız önceden onu oynadıysanız *A Bird Story*'yi fazla basit bulma ihtimaliniz var. Sizin için iyi haber şu ki *Finding Paradise* adında sahici bir devam oyunu yolda. *A Bird Story*'nin bu evrende nereye yerleştiğini ise oyunun sonunda öğrenebilirsiniz.

Oyunun yapımcısı **Kan Gao** geçenlerde Twitter hesabında şöyle demiş: "A Bird Story'ye dair yapılan yorumlardan memnunum ama gelen bir numaralı şikâyetin 'To the Moon gibi değil' olması beni üzüyor. To the Moon gibi olması gerekmiyor." Gerçek şu ki *A Bird Story*'nin aman aman, şaşırtıcı bir öyküsü yok. Vardığı yerden ziyade kısacık anlatımı boyunca yaşattığı ufak anlarla değer kazanıyor. Bu anların kıymetini bilenler için, bir akşamüstü başına oturup buğulu gözler ve ağır bir kalp ile başından kalkılacak, buruk ama keyifli bir deneyim *A Bird Story*.

+
- Anlatım harika
- Müzikler nefis
- İnsanın kalbine dokunuyor

–
- Çok kısa (yaklaşık 1 saat) sürüyor

7+

SON KARAR
Ürkek ama sevecen, kısa ama etkileyici bir yapım. Çocukluk günlerine dönüş garanti.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Freebird Games
- **Dağıtım:** Freebird Games
- **Kutulu Fiyatı:** Yok
- **Dijital İndirme:** 10TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** Yok
- **Dahası İçin:** freebird-games.com/games/a-bird-story



Çocuk dediğin kendi başının çaresine bakmalı.



Katla ve uçur! (Tübitak beni andı.)





PLAYSTATION İKİLEMİ

Minecraft'ın geliştiricisi Mojang, *Minecraft* ile beraber geçtiğimiz aylarda Microsoft tarafından satın alındı. Oyun bir süredir Xbox'a özel içeriklerle geliyordu. Microsoft'a ait bir ürün haline gelen *Minecraft*'ın PlayStation sürümlerine destek gelip gelmeyeceğini en az biz de sizler kadar merak ediyoruz. Microsoft büyük rakamlarla satın aldığı oyunun popülerliğini korumak için PlayStation sürümlerine desteğini sürdürecek mi yoksa güzel yerlerini Xbox'a saklayarak konsol için iyi, *Minecraft* için kötü bir karar mı verecek hep beraber göreceğiz.





Envanter ve içerikle uğraşmak gayet kolay. Yine de fare-klavye kadar hızlı olamıyor.

MINECRAFT PLAYSTATION EDITION

KAZMA, KAZMAYLA KAZMA! -ALİ SEZGİN

Bir oyuncu olarak değil ama dergi yazarı olarak acı çektiğim aylardan birini yaşıyorum sevgili okurlar. Kimisi beklentileri karşılayamasa da sayısız önemli oyunun ardı ardına çıktığı bu dönemde, ben masamda karşılıklı bakıştığım *GTA 5*'i değil, yıllar sonra seriye ilgimi ateşleyen *AC Unity*'yi değil, işim gereği zamanında aylarımı harcadığım *Minecraft*'ı oynuyorum çünkü. Bu inceleme sayfasını gördüğünüzde sizin de aklınıza gelmiştir zaten. Bir neslin yaratıcılığından doğrudan sorumlu olan, küçük çocukların bile adını bildiği *Minecraft* gibi devasa bir oyun hakkında yeni ne söylenebilir ki? Oyunu kutusundan çıkarıp konsoluma koyana kadar benim de aklımdan bunlar geçiyordu. Daha sonra kazmaya başladım...

KUTU KUTU PENSE

Minecraft'ı çıktığı sayısız platformdan birinde, yani cep telefonunuzda, bilgisayarınızda, el konsolunuzda veya tuvaletinizde oynamadıysanız, muhtemelen ıssız ada kavramı sizin sözlüğünüzde "ev" kelimesine denk düşüyor demektir. *Mario*'dan sonra gelmiş en büyük fenomenlerden biri olmaya aday bir oyundan bahsediyoruz sonuçta. Küplerden oluşan *Minecraft* dünyasının konsepti basit olduğu kadar da detaylı. İsterseniz inşaat modunda kafanıza göre binalar, yapılar üretebiliyorsunuz, isterseniz hayatta kalma moduyla, açlık ve canavarlarla dolu bir dünyada sağ kalıp keşfetmeye çalışıyorsunuz. Bütün dünya küplerden oluşuyor ve doğru ekipmanla hemen hemen hepsini kırmak mümkün. Kırılan parçalarla da yeni eşyalar ve yapılar üreterek, keşfetmeye ve yaşamaya devam ediyor olacaksınız. Çok çok basit görünen bu mekanikler merak duygusu ve basit ama etkileyici görsellerle birleşince, öğrenmesi kolay bırakması zor bir oyun çıkıyor ortaya.

Bağımsız oyunlara gönülden bağlı bir oyuncu olarak, *Minecraft*'ı alpha döneminde satın almış ve uzun bir dönem delicesine oynamıştım. Ama hâlâ oyunun nereden nereye geldiğini gördükçe şaşırmadan edemiyorum. Temeli aynı olsa da, zırh ve açlık gibi kavramların oyuna gelmesi, enderman'lerle tanışmam ve sonunda oyunun bir sonunun ve amacının olması bile *Minecraft*'ı farklı bir oyun yapıyor. *Minecraft*'ın gücünü PlayStation 4 gibi göreceli olarak güçlü bir cihazdan almasının da artıları olmamış diyemem. Java altyapısı yüzünden, bana mısın demeyen PC'de bile tekleyen oyunu televizyonumda HD olarak gayet akıcı şekilde oynamak iyi geldi doğrusu. Eskiden ya internetten bulduğumuz ya da şans eseri keşfettiğimiz eşya yapma sistemi de elden geçirilip düzenlenmiş ki o da çok rahatlatmış oyunu doğrusu. Onca işin gücün içinde nasıl kürek yapacağımı ezberlemek zaten bana göre değildi açıkçası. Biraz da oyunu internetten oynayıp neler döndüğünü göreyim dedim ama dürüst olmak gerekirse oynadığım sunuculardaki oyuncuların yaşlarını topladığımda bile hâlâ onlardan büyük olmamdan dolayı, çok da "aksiyonun" içine giremedim diyebiliriz.

KUYUYA ATILAN KÜP

Minecraft hâlâ bildiğiniz *Minecraft*. İnsana huzur veriyor, eğlendiriyor ve hepsinden önemlisi yaratmaya zorluyor. Siz PlayStation 4'ünüzde yetişkin oyunları oynarken, ufaklığa kafasını kullanacağı bir şeyler vermek istiyorsanız veya en azından stres atmak için daha sade bir şeyler arıyorsanız, muhakkak elinizin altında bulundurmalısınız.



Creeper gemisinin, Minecraft'daki kıyamet alametlerinden olduğunu biliyor muydunuz?

+

- Kullanması rahat arayüz
- Kasmadan takılmadan oynanıyor
- Dolu dolu içerik

−

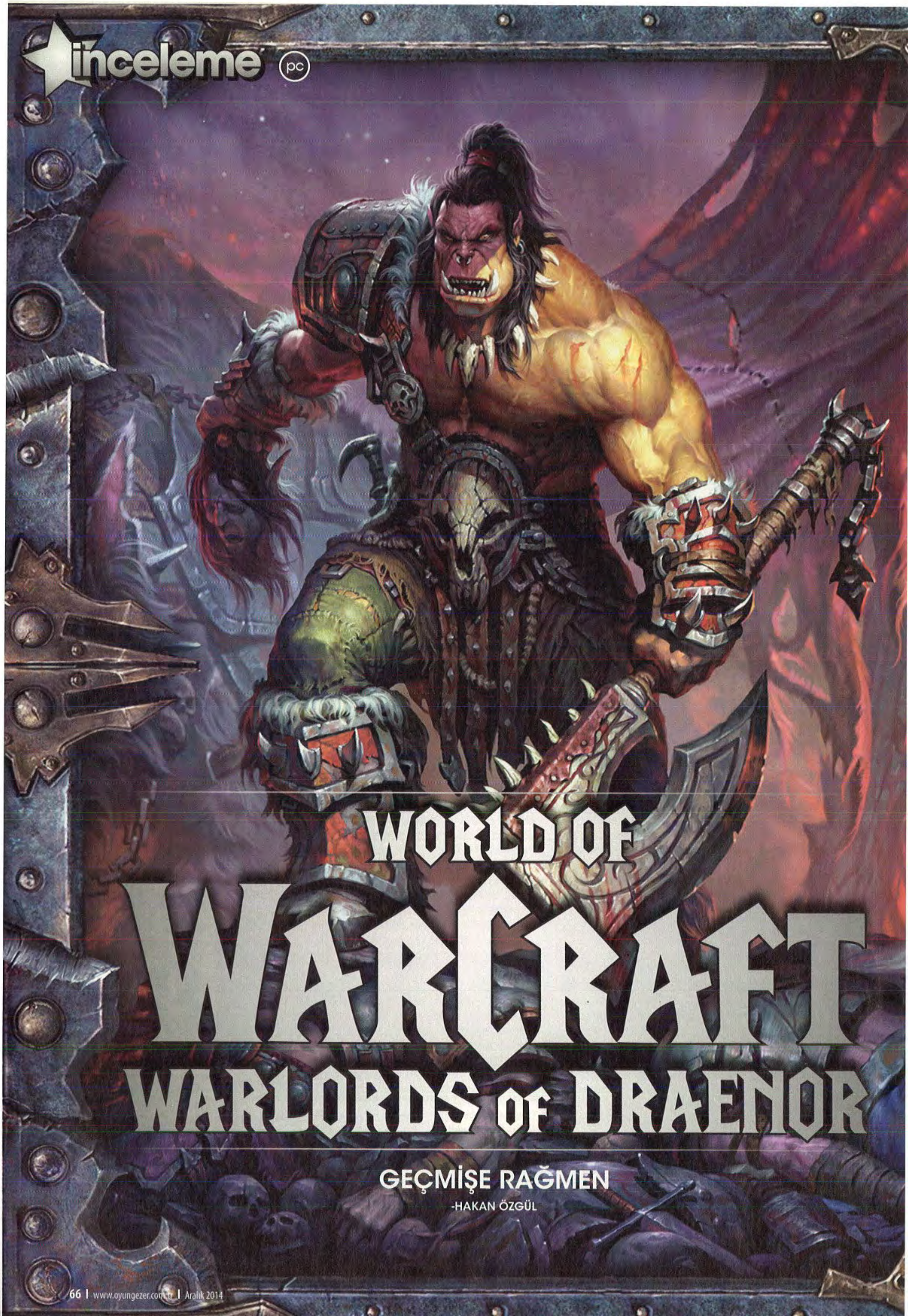
- Oyuncu yaş kitlesi epey düşük

8

SON KARAR

Minecraft bundan yıllar sonra da oynanabilecek zamansız oyunlardan biri artık.

- **Tür:** İnşa/Hayatta Kalma
- **Yapım:** 4J Studios
- **Dağıtım:** Sony
- **Kutulu Fiyatı:** 59 TL (Aral)
- **Dijital İndirme:** 57 TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** minecraft.gamepedia.com



WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

GEÇMİŞE RAĞMEN

-HAKAN ÖZGÜL



Thrall ve Durotan'la omuz omuza orklara karşı savaştığınız epik sahnelerden biri.

Warlords of Draenor'u oynarken geçmişe bakmamak imkânsız. Sadece onuncu yılını doldurmuş bir oyunun genişleme paketi olduğu için değil, neden *World of Warcraft*'ı hâlâ oynadığımızı tekrar düşünmek için geçmişe bakmalıyız, kaçınılmaz olarak. 2005'in Mayıs'ında maruz kaldığım *World of Warcraft*'ın hayatımda böylesine büyük bir "kaşıntı" yaratacağını düşünmemiştim. Belki altı ay, belki bir sene. Ama on sene?

Hiç düşünmemiştim.

Warlords of Draenor, *World of Warcraft*'ın beşinci genişleme paketi olarak **Blizzard**'ın on yıllık *WoW* deneyimini ardında bırakıp, yeni bir başlangıç yaratma adına ne kadar hevesli olduğunu gösteren bir kilometre taşı. Kendinden önce gelen her genişleme paketinden daha kapsamlı ve büyük olan *Warlords*, yaklaşık sekiz sene önce *Burning Crusade* ile geçtiğimiz Dark Portal kapılarından alıp bizi aslında tanıdık ama geçmişte kalması gereken bir döneme, Draenor'un yıkıma uğramadan önceki haline gönderiyor.

Warlords, *Mists of Pandaria*'nın pandarenlerle ve onların huzur arayışıyla dolu diyarlarından oldukça farklı tonda bir genişleme paketi. Yazılı *Warcraft* tarihçesinin muhtemelen en vahşi ve katliamlarla dolu dönemine denk düşen yolculuğumuz, *World of Warcraft*'ın hikâyesi açısından yıllar önce başlamış bir davanın noktalandığı bir yer olmuş. *Warlords*'un hikâyesi, hiçbir genişleme paketinin cesaret edemediği yerlere gidiyor ve bunu yaparken oyunu önümüzdeki on seneye bomba gibi hazırlıyor.

Bu hazırlık, *World of Warcraft*'ı ilk oyundan beri hiç olmadığı kadar derli toplu hale getirmiş. Bu yüzden *Warlords of Draenor*'u oynarken pek çok noktada bir genişleme paketi değil de, *WoW 2* isminde bir devam oyunu oynadığım hissine kapıldım. Bu aslında pek iyi bir his değil, çünkü hâlâ gün geçtikçe daha çok göze batan bazı sistemler *Warlords*'da yine pas geçilmiş.

BUGÜNLERE NASIL GELDİK?

Geçtiğimiz on senede Azeroth'ta yaşananları oyun içi görevler, kitaplar ve çizgi romanlardan derledik.



WORLD OF WARCRAFT

- Stormwing Kralı Varian Wyrnn, Defias Brotherhood tarafından kaçırılır.
- Stormwind'in kralı, oğlu Anduin Wyrnn olur.
- Oluşan güç boşluğunda Deathwing'in kızı Onyxia, Stormwind'i kontrol etmeye başlar.
- Deathwing'in oğlu Nefarian, Blackwing Lair'de öldürülür.
- Emerald Dream kapılarından dört adet yeşil ejder Azeroth'a gelir. Her biri kontrol edilemez bir deliliğin pençesindedir. Alliance ve Horde güçleri bu ejderleri yok etmek için ellerinden geleni yapar. Yeşil ejderlerin öldürülmesinin ardından Malfurion Stormrage, Emerald Dream'ın gizemli bir güç tarafından ele geçirildiğini ortaya çıkarır.
- Silithus'da binlerce yıl önce Night Elf ve Kadim Ejderhalar tarafından kontrol altına alınan kadim tanrı C'Thun yeniden Kalimdor'a saldırmaya başlar.
- C'Thun öldürülür.
- Kel'Thuzad, Naxxramass kalesiyle Azeroth'da terör estirir.
- Kel'Thuzad öldürülür.

→

KOMUTANIM, CİVAN KOMUTANIM!

Draenor'da yaptığınız her şey, gözle görülür değişiklikler yaratıyor. Bu değişiklikler *World of Warcraft* oynarken ilk kez bir şeyleri değiştirdiğiniz hissini, Blizzard'ın daha önceki teşebbüslerinden daha etkili bir şekilde size gösteriyor. Her bölge, bu değişikliklerden nasibini alıyor ve her bölgenin sonunda, gayet başarılı sinematikler eşliğinde sizi tatmin edecek sonuçlar alıyorsunuz. Bu sinematiklerle ilgili söyleyebileceğim tek kötü şey, hepsinin gereğinden kısa tutulmuş olması. Yine de yaşadıklarınız az buz şeyler olmadığından, fazlasıyla etkileneceğinizi tahmin ediyorum.



On yılın ardından Blizzard ve Azeroth sakinleri, bizim artık basit silahıyla macera arayan tipler olmadığımızı anlıyor. Artık olayların figüranı ve yanlış yerdeki doğru kişi olmak yerine, Alliance ve Horde kuvvetlerinin yeni komutanı olarak Draenor'a ayak basıyorsunuz. Bu bile, oyundaki NPC'lerin size hitaplarında daha önceki genişleme paketlerine göre bambaşka sonuçlara yol açıyor. Tabii ki hâlâ oyunda "şunları topla da gel, yemek yapacağız" türü görevler gırla ancak bunları bile ilginç hikâye örgülerine çerez olarak katmayı başardığından Blizzard'ı eskisi gibi suçlayamıyorum.

Oyundaki ilk saatleriniz pek bir heyecanlı geçiyor. Oyun sizi diğer genişleme paketlerindeki gibi hemen bir kasabaya atıp "al bunlar görevlerin, koş bakalım" tarzı bir karambole sokmuyor. Açılış bölümü, hikâyenin →



"AİLE, KURT SÜRÜSÜ GİBİDİR. HERKES GÖREVİNİ YAPINCA, SÜRÜ BAŞARIYA ULAŞIR." -DUROTAN

→ çerçevesi ve karşılaşacağınız düşmanlar konusunda size ilk fikri verirken, oyuna yeni başlayan ve geri dönen oyuncuların da ısınması için gerekli ortamı sağlıyor.

Görevleri yaparken ilk fark edeceğiniz şeylerden biri, görev sonunda alacağınız ödüller eğer eşyaysa, bunların sadece yeşil (uncommon) kalitede değil, bazen rastgele bir şekilde mavi (rare) hatta mor (epic) olarak elinize geçebilmesi. Bu değişiklik, özellikle oyunun son seviyelerine yaklaşınca fazlasıyla ilginç sonuçlara sebebiyet verebiliyor. Art arda üç kere görev ödülüm epic olduğundan, Level 98'den 100'e nasıl geldiğimi pek anlayamadım, her şey çok kolaylaşmıştı çünkü :)

İNŞAAT İŞİNE GİRİYORUZ

Bu açılış bölümünün ardından oyun size nefes alacak vakit tanıyor çünkü burada size bir arsa tahsis ediliyor (merak etmeyin, tamamıyla –sanırım– yasal yollarla). Bu arsa size neden mi veriliyor? Kendi üssünüzü kurabilmek için! *Warlords of Draenor*'un en büyük yeniliği olan bu üs inşası gayet eğlenceli ve bağımlılık yapıcı. İlk açıklandığında basit bir DVO ev sistemine benzeyeceğini düşünmüştüm ama şu anki haliyle sanki *Warcraft III*'te üs yapmışım da içinde dolanıyorum hissiyatıyla doluyum ve bu o kadar güzel ki... NPC'leriniz ortalıkta dolaşıyor, takipçileriniz (birazdan değineceğim) görev vermeniz için size yalvarıyor.

Bu bölgeyi irili ufaklı pek çok binayla donatıp geliştirmeye çalışıyorsunuz. Odunlardan yapılmış duvarlar yerini taş ve yüksek surlara



"BAK! YERYÜZÜNÜN YARILIŞINA ŞAHİT OL! ENERJİNİN AKIŞINI İZLE! İŞTE BU, ORDULARIMIZI BESLEYECEK..."
-GUL'DAN

→

BUGÜNLERE NASIL GELDİK?



THE BURNING CRUSADE

- Naxxramass'ın düşmesinden sonra kapılarını tekrar dış dünyaya açan Blood Elf'ler Horde'a katılır.
- Draenei'ler uzay gemileriyle Kalimdor'a düşer.
- Lord Kazzak, Dark Portal'ı tekrar açarak Outlands'e giden yolu açar.
- Alliance ve Horde, Outlands'e çıkarma yapar.
- Thrall, dostu ve silah arkadaşı Grom Hellscream'in oğlu Garrosh Hellscream'ı Nagrand'da bulur ve Azeroth'a götürür.
- Alliance ve Horde, Outlands'deki Illidan, Kael'Thas ve Lady Vashj'ı öldürerek güçlerini etkisiz hale getirir.
- Kael'Thas Sunstrider'in ölmediği anlaşılır. Büyük bir birlikle Sunwell'in bulunduğu ada olan Quel'Danas'ı ele geçirir ve Burning Legion'ın geri dönmesi için Kil'jaeden'i çağırır.
- Kil'jaeden yenilir ve Twisting Nether'e geri yollanır.
- Sunwell yeniden aktif hale gelir.



THE WRATH OF THE LICH KING

- The Lich King, Azeroth'a yeni bir saldırı düzenler.
- Alliance ve Horde güçleri Northrend'i istila eder.
- Garrosh Hellscream, Northrend'e Horde güçlerini komuta etmesi için gönderilir.
- Varian Wyrnn tekrar Stormwind Kralı olur.
- Argent Crusade kurulur.
- Death Knight'lar Lich King ordularından ayrılır ve Knights of the Ebon Blade'i kurar.
- Wrathgate savaşında, The Forsaken içinde Lich King'e bağlı bir grup Alliance ve Horde'a saldırır. Alliance tarafında Bolvar Fordragon, Horde tarafında ise Dranosh Sourfang hayatını kaybeder.
- Ulduar'da araştırma yapan cüce

→



Burası sizin garnizonunuz. Seviye atladıkça daha bir güzelleşecek tabii.

bırakıyor, ufak tavernanız gittikçe büyüyor ve size konuşacak ve görev verecek kişilerle dolup taşıyor. Bunun dışında tabii ki sizin için özel bir madeniniz ve bahçeniz de olacak. Ayrıca garnizonunuzda yaşayan ve sizin vereceğiniz görevleri yapan takipçileriniz var. Bu takipçiler tıpkı sizin gibi seviye atlayıp daha iyi silahlarla donanabiliyor. Bu görevler 30 dakika ila 10 saat arasında değişen bitirme sürelerine sahip ve bu yüzden sürekli olarak görevlerin durumlarına bakmak için yanıp tutuşacaksınız. Keşke güzel bir mobil app'ı olsa bu işin. Yoksa bizim halimiz harap *(Har-app olsun aplikasyonun adı? Kötü espirilerimle her zaman sizlerleyim, rica ederim -Serp.)*. Öyle ki, bu yazıyı yazarken kaç defa ne alemdeler diye kaçamak aralar verdim hatırlamıyorum.

Kalenize yapacağınız meslek binalarına yeteneği olan takipçilerinizi atayabiliyorsunuz. Bu binalarda çalışan takipçileriniz binanın verimliliğini de artırıyor. Bunun dışında takipçilerinizi yanınıza yandaş olarak almanız da mümkün. Bu yandaşlar özellikle eşyalarını geliştirdiğiniz takdirde size çok yardımcı oluyor. Oyunda seviye atlarken, bazen görev serilerinin sonunda bir takipçi kazanabiliyorsunuz. Ya da öyle rastgele dolaşırken saldırıya uğrayan bir NPC'yi kurtardığınızda sizinle savaşmak istediğini söyleyip size katılabiliyor.

Üs kurma işinin bir ayağı da oyunda seviye atlarken gireceğiniz bölgelerde, karakolunuz olacak alanları oluştururken kendini gösteriyor. Bu ufak karakollara tek bir bina yapma şansınız var ve aralarından seçim yapacağınız binaların her biri o bölgeye özel yetenekler veya yararlar sağlayacak. Örneğin, son seviye bölgesi olan Nagrand'da bineğinizin üzerinde mi savaşmak istersiniz yoksa tank kullanmak mı? Bu tür seçenekler oyun boyunca yardımcı oluyor ama Blizzard asla bunları gözünüze sokmuyor ya da diğer binayı yapmadığınız için sizi cezalandırmıyor. Her seçeneğin kendince parladığı yerler var





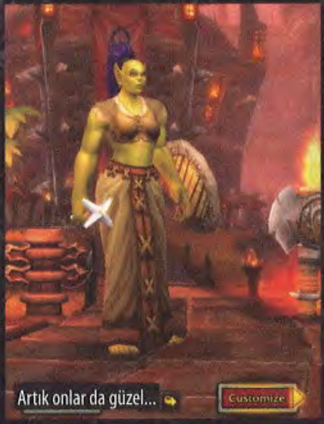
Garnizonunuza da seviye atlatıp yeni binalar eklemeyi unutmayın. Her bir yeni seviye daha zengin kaynak demek.



Ordunuza kattığınız NPC'leri görevlere yollayıp XP ve altın kazanabilirsiniz. Tabii görevi başarıyla tamamlayabilirlerse...



Auchidoun zindanlarında olaylar olaylar...



Artık onlar da güzel...

ve isterseniz yaptığınız seçimden cayıp belli bir ücret karşılığında değişiklik yapabiliyorsunuz.

GÖZÜMÜZ ŞENLENSİN

Draenor'la beraber *World of Warcraft* görsel kalite açısından bugüne kadar yapmadığı kadar büyük bir sıçrama yapmış. *Draenor*'un tamamı görsel olarak kendinden önce gelen her şeyden fersah fersah ötede. Alabildiğince uzanan çayırlar, devasa ve detaylı yapılar, daha da artırılan görüş mesafesi oyunun yeniden görsel açıdan nefes almasını sağlamış.

Yeni karakter modellemeleri ise *Warlords of Draenor*'da en çok gördüğünüz şeyin, yani karakterinizin yepyeni ama bir o kadar da tanıdık bir yüze sahip olmasını sağlıyor. Öyle ki, bu modellere baktığınız andan itibaren geriye dönüşünüz imkânsız. Bunun dışında karakter modellerinin animasyonları da ciddi bir güncelleme geçirmiş, her animasyon artık daha akıcı ve gerçekçi. Bununla birlikte artık yüz animasyonları da detaylı bir şekilde kendini gösteriyor. Sağa sola bakarken yüzünü ekşiten karakterleri ilk başta fark etmemiş olabilirsiniz ancak fark ettiğinizde, farklı ırkların ne tür triplere girdiğini görmek çok eğlenceli oluyor.

World of Warcraft asla gerçekçi veya iyi grafiklere sahip olmadı, ama en azından yeni nesil donanımlara geçerken *World of Warcraft*'ın kendine koyduğu çıtanın böylesine yüksek olması uzun vadede oyunun güncelliğini korumasına büyük bir katkı sağlayacak.

BİTMEYEN OYUN

Oyunda oynayabileceğiniz sekiz yeni zindan bulunuyor. Bu zindanların tamamı, *World of Warcraft* için deneysel sayılabilecek seviyede yenilikler barındırıyor. Pek çoğunda oyun içi grafiklerle yapılmış ve karakterinizin de oynadığı kısa sinematikler çıkacak karşınıza. İlk gördüğümde harika bir sürpriz diye düşünmüştüm ancak uzun vadede bu zindanlara ellinci kez girerken aynı sinematiğe ne gözle bakarım, hâlâ düşünüyorum. Neyse ki hepsi kısa ve geçilebiliyor. Grimrail Depot'nun neredeyse tamamı, tam hızda yolculuk yapan bir trende geçiyor örneğin. Bir başkasında ise hiç ummadığınız bir anda kendinizi Stormwind açıklarında buluyorsunuz!

Bu zindanların pek çoğu zorluk açısından diğer *World of Warcraft* genişleme paketlerinin ilk aylarında olduğundan çok daha zorlu. Bu, özellikle *World of Warcraft*'a Level 90'dan →

→

BUGÜNLERE NASIL GELDİK?

- Brann Bronzebeard, Algalon'u aktif hale getirir. Algalon'un görevi Azeroth'un durumu hakkında Titanlara haber göndermektir.
- Algalon raporu göndermeden önce durdurulur.
- Lich King öldürülür ancak Lich King'in yerinin doldurulması gerektiği ortaya çıkar. Lich King tarafından diriltilen Bolvar Fordragon kendini feda eder ve yeni Lich King olur.



THE CATACLYSM

- Thrall, Horde liderliğini Garrosh Hellscream'e verir ve Earthen Ring'e katılır.
- Deathwing, dünyayı yıkıma uğratan bir saldırı düzenler.
- Bu saldırı sonucunda Alliance ve Horde değişen dengeler yüzünden savaşa girişir.
- Lordaeron yakınlarındaki Gileas duvarının yıkılmasının ardından Undead güçleri bölgeye girer ve kuşatır. Bölgenin tamamı kurtadam lanetine mağruz kalmıştır: İnsanların her biri Worgen'dir. Horde saldırısından sonra hepsi Alliance tarafına katılır.
- Goblin başkenti Kezan'ın yıkımından sonra, Goblinler Horde'a katılır.
- Yeniden serbest kalan Ragnaros Hyjal'a saldırır, Malfurion Stormrage tarafından durdurulur.
- Deathwing, Thrall tarafından öldürülür.
- Kadim ejderler son güçlerini Deathwing'i öldürmek için kullanmışlardır ve Ölümlüler Çağı başlar.



→

→ katılacak pek çok oyuncunun zindanlarda oyunun mekaniklerini öğrenmek durumunda kalmasını sağladığı için takdirimi kazandı.

Mists of Pandaria'nın oyuna getirmiş olduğu bir yenilik olan hazineler ise, *Warlords of Draenor*'da daha büyük ölçekte tekrar karşımıza çıkıyor. Draenor'un neredeyse her bölgesinde sizi bir süreliğine güçlendiren özel eşyalar bulabilirsiniz. Bazı eşyalar ise size özel etkinlikler ile nadir yaratıklarla kapışma şansı veriyor. Bunlar, özellikle *Warlords of Draenor*'da uçamadığımız gerçeğiyle birleşince, Draenor'un tekrar tekrar keşfedilebilecek yapısının daha uzun zaman sıkmayacağının da bir habercisi adeta.

Yanlış duymadınız: *Warlords of Draenor*'da herhangi bir şekilde uçan bineğinizi kullanmanız mümkün değil. Blizzard bunun sebebini oyunun size engel teşkil etmesi gereken mekaniklerinin uçan bineklerle işlevsiz hale gelmesine bağlıyor ki haksız değil. Bence uçan bineklerimize *Warlords*'un bittiği ve bir sonraki genişleme paketini beklediğimiz dönemde kavuşacağız.

Oyunda en üst seviyeye geldikten sonra gözlerinizi kapatıp güzel bir nefes alın, çünkü sizi büyük bir hengame bekliyor. Level 100 olduğunuzda otomatik grup bulma sistemine giriş yapıp hızla eşya seviyelerinizi yükseltemiyorsunuz. Blizzard sizin en azından bu noktaya gelene kadar çabalamanız için bilinçli bir karar vermiş. Bu karar, oyunun pek çok açıdan yavaşlamasına neden olduğu ve oyuncuların oyunla ilgili fazlaca şey öğrendikten sonra büyük şeylere kalkışmasını sağladığı için güzel. Ancak zamanı olmayan bir *WoW* bağımlısını ne derece memnun eder, orası büyük bir soru işareti.

Warlords'un ilk raid'i siz bu satırları okuduğunuzda açılmış olacak. Bu yüzden raid'ler konusunda şimdilik bir yorumda bulunamıyorum. Ancak Raid Finder'dan artık epic eşya alamayacak olmamız güzel bir gelişme olacak gibi. Yine de dört seviyeye ayrılan zorlukların arasındaki farkın nasıl ayarlandığı hassas ve merak uyandırıcı bir konu. Mystic, yani oyunun en üst zorluk seviyesini önümüzdeki aylarda tekrar konuşacağız.



"ACIDAN KORKMA. ONU BENİMSE. ONU KULLAN. BÖYLECE KARŞINDA KİMSE DURAMAZ."
-KARGATH BLADEFIST

→ **BUGÜNLERE NASIL GELDİK?**

MISTS OF PANDARIA

- Kalimdor'daki tek insan yerleşimi Theramore, Garrosh Hellscream tarafından bir bomba aracılığıyla yok edilir. Alliance, Horde'a savaş açar.
- Kirin'Tor lideri Archmage Rhonin ölür, Jaina Proudmoore onun yerini alır.
- Alliance ve Horde arasındaki deniz savaşları sırasında Pandaria keşfedilir.
- Pandarenlerin farklı klanları Alliance ve Horde'a destek verir.
- Alliance ve Horde arasındaki savaş, Pandaria'nın uyumlu doğasını bozar. Sha ortaya çıkar. Sha, öldürülmüş olan bir başka kadim tanrı Y'Shaarj'ın lanetidir.
- Garrosh Hellscream, Pandaria'da yapılan kazılarda bulunan Y'Shaarj'ın kalbini Horde için kullanmak ister. Pandaria'nın kalbindeki kutsal Vale of Eternal Blossoms, Garrosh tarafından yok edilir.
- Garrosh Hellscream, Troll lideri Vol'jin'in öldürülmesini ister. Bu teşebbüs başarısız olur.
- Vol'jin, Darkspear isyanını başlatır. Horde içinde iç savaş başlar.
- Alliance isyana destek verir.
- Orgrimmar kuşatmasında Garrosh Hellscream yenilir. Pandaria'da hükmünü bekler.
- Garrosh Hellscream, Pandaria'dan gizemli güçler aracılığıyla kaçar.

WARLORDS OF DRAENOR

- Garrosh Hellscream'in geçmişe gittiği anlaşılır. Burning Legion tarafından ele geçirilmeden önceki Draenor'a giderek babası Grommash Hellscream'ın altında Orc klanlarını toplayarak Iron Horde'u kurar. Burning Legion'ı Dreanor'dan kovar ve günümüz Azeroth'una saldırmak için hazırlığa başlar.
- Khadgar önderliğinde Dreanor'a ayak basarız.

NİCE ON YILLARA MI?

Warlords of Draenor olmuş mu? Evet, olmuş. Ama *World of Warcraft*'ın ana mekaniklerinin artık yavaş yavaş güncellenmesi gerekiyor. Özellikle savaş sisteminde akılcı değişiklikler yapma vakti geldi. Bunun dışında yaşını gösteren bir diğer alan ise oyunun arayüzü. *Warlords of Draenor*, geçtiğimiz on yılın arayüzünü düzeltmek adına bir şey yapmıyor.

İşin kısası, hiçbir *World of Warcraft* genişleme paketini *Warlords of Draenor* kadar sevemedim ben. Blizzard'ın on senelik bir DVO'yu yeni oyuncular için anlaşılabilir hale getirme çabası takdir edilir bir seviyede, ama mevcut oyuncuları kızdırmayacak zorluk seviyeleri ve erişim noktaları *Warlords of Draenor*'un kaderini belirleyecek.

+

- Yeni karakter modelleri
- Kendi üssümüzü kurma
- Hikâye kurgusu

−

- Sinematikler, işlediği olayın etkisini aktarmada başarısız kalmış
- Savaş sistemi yaşını belli ediyor
- Arayüzün toparlanmaya ihtiyacı var

8+

SON KARAR

Onuncu yılına giren bir oyuna gençlik aşısı sadece sevdalılarını değil, yeni oyuncuları da kendine çekebilecek kadar etkili olabilecek mi, göreceğiz...

- **Tür:** DVO
- **Yapım:** Blizzard
- **Dağıtım:** Activision
- **Kutulu Fiyatı:** 144 TL (Aral)
- **Dijital İndirme:** 45€ (Battle.net)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası için:** eu.battle.net/wow



Nadir yaratıklar artık o kadar da nadir değil. Görev yaparken sürekli karşınıza çıkıyor.



Iron Docks zindanlarında sıradan bir gün.





Karakter özelleştirme seçenekleri hayli zengin.

FREEDOM WARS

MÜEBBET DEĞİL, BİR MİLYON YIL! -EREN ERYÜREKLİ

En az ismi kadar iddialı bir oyun *Freedom Wars*. Kasvetli bir gelecekte, hafızamızı yitirmiş olarak uyandığımız hücremizde dakika bir gol bir, bir milyon yıllık cezaya mahkum ediliyoruz (insaf!). Zira kaynakların sınırlı olduğu bu ortamda, bildiğimiz her şeyi unutarak en büyük israfı yapmış sayılıyoruz. Oyunun başlarında fazladan adım atmanıza, yatarak dinlenmenize dahi ekstra cezalar kesiliyor. Ama merak etmeyin, toy bir **Sinner** olarak çaresiz değilsiniz. Bağlı olduğunuz şehir devletimsi Panopticon'a olan hizmetleriniz bu cezanızı azaltmanıza ve zamanla yükselip daha fazla serbestlik kazanmanıza yarayacak. Eh, özgürlüğün bedeli ağırdır diye boşa dememişler.



Abductor içindeki mühendisleri kurtarmak, size yol, su, elektrik olarak geri dönecek.

DEV YARATIK GETİRİN, KESİCEM!

Oyun avcılık-aksiyon türünde. Yani ufak haritalarda solo veya grubunuzla dev robotlara (Abductor) veya diğer Panopticon'ların askerlerine karşı görev bazlı bir mücadele içindesiniz. Silahlarınız katanadan roketatara kadar değişen bir çeşitlilikte ve seviye atlama sisteminin yokluğunu elinizdeki eşyaları geliştirerek kapatıyorsunuz. Beceriye dayalı bu oynanış şeklinin mimarı *Monster Hunter* serisinin açtığı yolda ilerleyen *Freedom Wars* araya kendi özel dokunuşlarını eklemeyi de ihmal etmiyor. Bir çeşit sarmaşık olarak kullanılan ve abductor'lar dâhil her türlü yüzeye tutunmanızı sağlayan Thorn'lar oyundaki en büyük dostunuz. Robotların üstüne çıkıp kolunu bacağını ayrı kesebilmenize imkân sağlayan bu cihazın takım arkadaşlarınızı diriltmek ve çeşitli tuzaklar kurmak gibi de faydalı fonksiyonları var.

Görevler 'git şunu kes', 'bak bu sefer bize dalıyorlar, defansı dörtleyelim' ve 'mahalleden mühendis kaçırıyorlar, yetişin' şeklinde varyasyonlara sahip ve kesinlikle sıkmıyor. Yanınızda savaşan üç ekip elemanı, sizin ve onların robotları derken sekiz kişilik bir ordu halinde ortalığı darmaduman edebiliyorsunuz. En kalabalık anlarda bile şık grafiklerin performans düşüşü yaşatmayışı ayrıca güzel.

Oyunda hayli öne çıkarılan hikâye, takım arkadaşlarınız ve NPC'lerle girdiğiniz muhabbetler etrafında şekilleniyor. Sıradan J-RYO karakterleri üstüne, bağlı bulunduğumuz Panopticon'u kurtarma soslu öykü geride pek bir lezzet bırakmasa da, yapımcıların bu yöndeki çabası takdire şayan. Zaten ara sahnelerden çok, savaşıp ilerledikçe bir bağ kuruyorsunuz oyunla ve nihai amacınızın özgürlük olduğu fikri sizi hep bir adım daha atmaya yöneltiyor.



MAHKUMUN DERDİNİ MAHKUM ANLAR

Takım oyunu hissiyatı kendini çok oyunculu modlarda fazlasıyla hissettiriyor. Düşman Sinner takımına karşı yapılan savaşlarda gruptan kopmamak şart, yine kimin nerede olduğunu bilmeniz kaydıyla Abductor'lara karşı biraz daha solo takılabilirsiniz. Öldürdüğünüz robotlardan düşen eşyalar sayesinde daha iyi ekipmanlara kavuşuyor ve kişisel geliştirmeler yapabiliyorsunuz. Genel olarak oyunun yarattığı konsepti mekaniklere güzel yaydığını düşünüyorum ama tüm bu eylemleri üç ayrı menüden yaklaşık 34 ayrı seçenekle yapmasak daha iyi olurdu.

KESMELERE DOYAMADIM

Uzun zaman sonra Vita'mızı şenlendiren ve getirdiği yeniliklerle türü sevenlerin de ağzına bir parmak bal çalan *Freedom Wars* şu sıralarda oynayabileceğiniz en aksiyon dolu oyunlardan biri. Başlardaki tempo düşüklüğüne ve vasat hikâyesine sabrettiğinizde oynanış mekanikleri ve derinliği bakımından üst düzey bir yapımla karşılaşıyorsunuz. 1.000.000 yıllık cezayı tüketmek ve hikâye bittiğinde açılan yeni görevler sizi epey oyalayacaktır. Oynarken saatlerin geçişini elinize giren kramplardan fark edebileceğiniz bir oyun *Freedom Wars*. PC veya konsollarda şu an benzeri olmayan yapım, Vita sahiplerinin tam da ihtiyacı olan şey. Kesişler başlasın!

HAPİSHANE NOTLARI



- Savaş aralarında hub'a inerek insanlarla konuşun, faydalı bilgiler ve eşyalar edinebilirsiniz.
- Elementsel zayıflıkları mutlaka dikkate alın, kritik anlarda düşmanı kısa devre yapabilirsiniz.
- Silah modifiyelerini sürekli gözden geçirin, emeğinize değecek.
- Boss tipi düşmanların ilk önce silahlarını iptal edin, önemli ataklarından mahrum kalacaklar.
- Multiplayer'da takımınızdan çok uzaklaşmayın, sizi bulup diriltmeleri zor olabilir.
- Bazı görevlerde sadece rehineleri kurtarmanız yeterli olacaktır.

+

- İddialı konsept ve atmosfer
- Çok zevkli savaşlar
- Silah çeşitleri ve detaylı karakter özelleştirme
- Bağımlılık yapan taktiksel oynanış
- Kalabalık savaşlarda bile düşmeyen kare oranı

–

- Hikâye ve karakterler konseptin gerisinde kalmış
- Boss tasarımları daha çeşitli olabilirdi
- Kamera ve Thorn kontrolü biraz zayıf
- Menüler karışık

8

SON KARAR

Uzun ömürlü bir oyun istemiştiniz, buyurun, kendisi Vita için hazır.

Tür: Aksiyon, RYO, Avcılık **Yapım:** Shift, SCE Japan Studio, Dimps **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment **Kutulu Fiyatı:** 30$ **Dijital İndirme:** 89 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 13



GABRIEL KNIGHT SINS OF THE FATHERS 20TH ANNIVERSARY EDITION

TÜRKÇESİ: BABAMIN VOODOO'SU VAR -C. SERPİL ULUTÜRK

Yirmi yıl olmuş ilk *Gabriel Knight* çıkalı... İnsana yaşlı hissettirmek için yeterince uzun bir süre. Diğer yandan, ömrünü oyunlarla geçiren bir insan olarak bana tam tersini hissettirdi. Çünkü hüzünle açıp oynamaya başladığımda fark ettim ki ilkinin yeniden yapımı olan bu oyunu ilk kez oynuyorum! Hahayt! Tabii ya, ben seriyi üçüncü oyunda yakalamıştım, öncesini sadece yaşlılar bilir, ben nereden bileceğim, yirmi yıl diyorsunuz, yuh yani...

Yine de biz dinozorlardan ziyade 2000'li yılların çocukları için ilginç olabilecek bir oyun *GK Sins of the Fathers*. Oyun dünyasının geçmişi hakkında bir sürü şey söyleyen bir çeşit arkeolojik eser. 90'ların başında nelere güldüğümüzü, nasıl hödüklüklerle uğraştığımızı anlatan, o günün teknolojisinin macera oyunlarını nasıl zorlaştırdığını gösteren o kadar çok detay var ki içinde. En basitinden, oyunda her telefon konuşması yapmamız gerektiğinde eve koşuyoruz. Delil toplarken falan fotoğraf çekmek yerine eskiz defterine çizim yapıyoruz. Daha önemlisi, açık renk kot - beyaz atlet giyiyoruz. Gabriel'ın sürekli "ben süper erkeğim, cazibeme kimse dayanamaz, bebek, oh bebek" hallerini görüp kadın - erkek ilişkilerinin yirmi yılda geçirdiği evrime tanık olmak bile başlı başına bir deneyim. Abartmıyorum, oyun da abartmıyor, cidden 90'lar öyle yaşanıyordu.

Sins of the Fathers, GK serisinin yirminci yıldönümü şerefine görsel olarak yenilenip ruhunu ve senaryosunu aynen koruyarak yayınlandı. Bu yüzden oyunla bağ kurmakta bir süre zorlanabilirsiniz. Zira kendi döneminin karakteristik özelliklerini gururla taşısa da bugün için biraz hantal, fazlasıyla geveze, zaman zaman da boğucu bir havası var. Ama ilginçliğini hiç kaybetmiyor, senaryodan koptuğunuz anlarda bile bir *arkeolojik eser* olarak gözlemlemeye devam ediyorsunuz oyunu. Gerçi görsel olarak da pek bugüne ait hissettirmiyor. Tamam, macera oyunları bugün de grafik kalitesi açısından öncü sayılmazlar, daima bir adım geriden geliyorlar ama *Sins of the Fathers*'ın yenilenmiş hali de rahat bir 5-6 yaşında görünüyor. Yani oyunun tanıtımında lafı geçen "yüksek çözünürlüklü grafik" ibaresini hiç görmeyin bile. 1024x768'e hazırsanız başlayalım.

Ana karakterimiz **Gabriel Knight**, New Orleans'ta küçük bir dükkânda "nadir kitaplar" satan ve nadiren müşteri bulan bir sahaf. Aynı zamanda hevesli ama bir süredir hiçbir şey yazmaya eli gitmeyen bir edebiyatçı. Şehirde işlenmeye başlayan esrarengiz bir dizi cinayetle birlikte aradığı esin kaynağını buluyor Gabriel. Afrika'nın voodoo ritüellerinin işaretlerini taşıyan birkaç vaka üst üste ekleniyor ve bir yandan NOPD (New Orleans Asayiş diye çevirsem hoş mu?) bir yandan da aşırı genç, aşırı yakışıklı, aşırı sarışın karakterimiz bu davayı çözmek için parçaları toplayıp birleştirmeye başlıyor.

HAYALLERİNİZ ARASINDA GABRIEL KNIGHT'I HD OLARAK OYNAMAK VAR MIYDI BİLMİYORUM AMA BU OYUNDA ÖYLE BİR BEKLENTİYE GİRMEYİN.



Hayat böyledir işte. Bazen portresi nefis ama animasyonları berbat bir kadına kaptırırsınız gönlünüzü.



Oyunda ölmeyi başarırsanız karşınıza büyü dükkanında gördüğünüz bu şey çıkıyor. Çok tatlı bir detay.



GABE, DUR ALLASEN!

Sayabileceğim irili ufaklı birçok sorunu olsa da oyunda her şeyden çok Gabriel Knight karakteri gözüme battı. Sanırım serinin ilk oyunu olduğu için, adamımız o kadar çiğ bir tip ve öylesine boş bir özgüvenle donanmış ki çoğu noktada fareyi falan bırakıp "al kendin çöz, gerzek!" demek geldi içimden (izlediği dizideki adamlara beddua eden anneannenizin oyun oynayan modeliyim ben, evet). Çünkü hatırladığım Gabriel Knight bu kadar sinir bozucu bir tip değil. Muhtemelen hem seri boyunca yaşadığı olayların etkisiyle olgunlaşmış hem de muhtemelen pek de sevilesi bir karakter çizmediğini fark eden yazar **Jane Jensen**'in müdahalesiyle aklını başına toplamıştır. Tabii *Breaking Bad* tarzında derinlemesine bir karakter gelişiminden bahsetmiyorum, abartmayalım.

Neyse, sonuçta bütün oyun boyunca bize eşlik edeceği için, Gabriel Knight'ı olduğu gibi kabul edip bağrımıza basınca oyun daha keyifli bir hale geliyor. Başta sadece romanı için malzeme toplamaya çalışan karakterimiz, hikâye geliştikçe kendi ailesiyle ilgili tuhaf olayların da ortasında kalıyor. İki koldan ilerleyen ve bir şekilde uçların birleşeceğini hissettiren hikâye böylece daha zengin ve karmaşık bir hal almış. Zaten serinin yaratıcısı aslında bir roman yazarı olduğundan, hem oyunun arka planına serpiştirilmiş tonla bilgi hem de bir oyun senaryosunda görmeye çok da alışık olmadığımız sürprizler buluyoruz karşımızda. Tonla bilgi derken ne kastettiğimi açıklayayım: Voodoo konusunda daha fazla bilgilenmek için Gabriel oyunun bir noktasında üniversitede bir seminere katılıyor, Afrika ritüelleri konusunda uzman bir profesör kürsüye çıkıp slaytlar eşliğinde dersi anlatmaya başlıyor. İlk on dakikasını gayet dikkatle ve takdir ederek dinledim, fakat sonra fark ettim ki bu bölüm cidden bir seminer uzunluğunda... Bilgilenmek tabii şahane bir şey ama sol tıkla cümleleri hızlı hızlı geçmek daha şahaneymiş. Seminerin ikinci yarısında bunu da takdir ettim.

Oyun günlere bölünmüş on chapter'dan oluşuyor. New Orleans'ta geçirdiğimiz günler, sabah gazeteci çocuğun dükkanınızın kapısına gazeteyi bırakmasıyla başlıyor ve Gabe'in o gün içinde yapması gereken her şeyi halletmenize dek sürüyor. Zaman kısıtlaması yok, ölüm tehlikesi yok, yanlış cevap yüzünden oyunda çıkmaza girdiğiniz anlar yok... sanıyorsunuz, ama çok yanılıyorsunuz. *Sins of the Fathers*'da bunların hepsi var. Üstüne üstlük alternatif sonlar da var. Oyun sizi tam rehavet içinde oynamaya alıştırdıktan sonra birden öyle bir hareketleniyor ki "horozumu uçurdular, suyuna da pilav pişirdiler" temalı anaokulu şarkısı gibi; masum başlayıp dehşetle bitiyor. Yani çok da anlatmayayım tabii ama özellikle son kısımlara doğru daha sık kayıt almanızı öneririm.

HÂLÂ NOSTALJİ DEMEDİK?

Yeniden yapım oyunlarda eski sürümle yenisi arasında kıyas yapmak adettendir. Fakat aradan 20 yıl (hatta 21 demek lazım) geçmiş, kim hangi hafızayla neyi kıyaslasın şimdi? Zaten gerek de yok, birkaç kez oynamış bile olsanız zaman aşımına uğramış bir deneyimden bahsediyoruz, eğer point-and-click macera türüne ilginiz varsa yine büyük bir zevkle başlayıp bitireceğiniz türden, hem de hafızanızda sıfır kilometre etkisi yapacak bir oyun bu. Yirminci yıl sürümü şerefine oyunun arayüzüne bazı eklemeler de yapılmış. O an bulunduğunuz mekânın, önceki sürümde nasıl göründüğünü anlatan screenshot'lar, yeniden tasarım sırasında hazırlanan artwork'ler, storyboard parçaları, karakter çizimleri gibi hoşluklar elinizin altında duruyor. Şimdinin oyunlarındaki achievement kafasını ta o günden yakalamış ayrıca *Sins of the Fathers*. Şöyle ki; daha oyunun başında size oyun boyunca toplayabileceğiniz 300 küsur puanlık (tam rakamı hatırlamıyorum) bir paket olduğu gösteriliyor. Yaptığınız hamlelere, diyaloglardaki seçimlerinize, tıkladığınız şeylere göre de o puanlar yavaş yavaş doluyor. Çoğu zaten oyunda ilerlemek için yapmak zorunda olduğunuz hamleler ama araya opsiyonel bir şeyler de sıkıştırmış olmalılar ki ben bitirdiğimde hâlâ toplayabileceğim bir 10–15 puan vardı. Takıntılı bünyeler için ikinci kez oynama sebebi olabilir sanırım.

Oyun hakkında uzun uzun geyik yapabilirim, tonla malzeme veriyor çünkü bunun için ama yerimiz dar ve benim hâlâ burada bahsetmem gereken daha ciddi şeyler var. Örneğin anlatım tekniği... Bir resimli roman havasında ilerliyor oyun. Her şeyden önce, bir anlatıcı tarafından seslendiriliyor. Mesela siz köşedeki vazoya tıklıyorsunuz, anlatıcı devreye girip "Gabriel vazonun içinde işine yarayacak bir şeyler var mı diye baktı ama maalesef bulamadı" diyor. Bunu bir de roman okur gibi bir vurguyla seslendirdiği için zaman zaman komik kaçıyor. Gayet teatral bir sesin "o tuğlayı Grace'in üzerinde kullanmasının bir anlamı yoktu" demesi mesela, gereğinden fazla dramatik bir etki yapabiliyor ama şahsen sırf böyle şeyler duymak için saçma sapan kombinasyonlar yaptım oyun boyunca. Çok hoşuma gitti. Bir de ara sahneler video değil, yine resimli roman tadında kareler halinde resmedilmiş. Bu da pek hoş bir çözüm olmuş animasyonları pek de bir şeye benzemeyen *GK* için.

Velhasıl, tam kış koşullarına uygun, sakin, eğlenceli, hikâyeli, bir yandan oynayıp bir yandan kedi sevebilecek kadar boş zaman bulabildiğim, sıktığı anlarda bile kapatmaya kıyamadığım bir oyun oldu *Sins of the Fathers*. O eksik 10 puanı toplamak için bir daha oynamam ama oynarken screenshot almayı unuttuğum için sanırım gidip birkaç save'imden birkaç on dakika daha geçireceğim 90'larda. Gıcık Gabriel'e rağmen...

AŞKIMIZIN MEYVESİ

Gabriel Knight serisi, oyun dünyasında pek de sık rastlanmayan bir ortaklığın ürünü. Karı-koca bir çiftin yıllarca üzerinde birlikte çalışıp ortaya çıkardığı bir oyun. Gerçi işin çoğu senaryoyu ve oyunun tasarımını üstlenen Jane Jensen'de ama müzikleri üstlenen eşi Robert Holmes da hiç fena çalışmamış. Sadece uzaktan hoş geliyor da olabilir ama bence evliliklerinin en güzel zamanlarını yaşamışlardır şu oyunu yapmaya çalışırken. Hele her şeyiyle bitirip Sierra'ya yolladıkları gün... Aa duygulandım resmen yok yere.

+

- Geri planı gayet dolu bir hikâye
- Çizgi roman tarzı anlatım tekniği
- Gezilecek çok mekân, tıklanacak bir sürü şey var

–

- Gabriel'ın tarzı sinir bozucu
- Grafikler pek 2014 olmamış
- Bazı bulmacalar çok kolay, bazıları da çok oyalayıcı

6+

SON KARAR
Şunu 93'te oynasaydım bugün çene implantıyla dolaşıyor olurdum herhalde. Bugün de oynamaya değer ama birkaç sıkıntısı var.

Tür: Macera **Yapım:** Pinkerton Road, Phoenix Online Studios **Dağıtım:** Steam **Dijital İndirme:** 31TL **Yaş Sınırı:** 13
Dahası İçin: postudios.com

SHIN MEGAMI TENSEI IV

YETİŞKİNLER İÇİN POKÉMON -ÖMER AKDAĞ

Atlus oyunları hakkında yazdığım yazıları okuyanlarınız muhtemelen aynı şeyi söylememden sıkılmıştır. Ama hayır, vazgeçmeyeceğim ve söylemeye devam edeceğim! Normalleştirmeyeceğim! 15 ay ne arkadaş? 15 AY!!! Yahu oyunlarını çevirme zahmetine girmeyen Japon yapımcıların oyunlarını oynayamamak ya da geç oynamak hadi bir yere kadar. Ama bir oyunu Kuzey Amerika'dan 15 ay sonra Avrupa'ya getirmek nedir?! İnsaf be Atlus ama artık! Açık tehdittir: *Persona 5*'te de böyle bir şey yaparsan ofisinize Armageddon atacağım, bilginiz olsun!

Neyse, Atlus'un dayaklık yayın politikalarının oyunumuzun kendisiyle ilgisi yok tabii. Derin bir nefes alıyoruz, bütün negatif enerjinin parmak uçlarımızdan aktığını hissediyoruz ve başlıyoruz iblis avlamaya.

OLAYI NETLEŞTİRELİM

Öncelikle şunu açıklığa kavuşturmak istiyorum: *Megami Tensei* külliyatı inanılmaz karışıktır ama genelde oyunları birbirinden tamamen bağımsızdır. Yani oyunun adının sonundaki *IV* yanıltıcı olmasın. Önceki oyunları oynama gibi bir gereklilik kesinlikle yok.

Açıklığa kavuşturmak istediğim bir diğer nokta da; bu oyun *Persona* değil. Hikâye, karakterler, dramatizasyon arka planda. Sizi oyunun içinde hissettirmek gibi bir durum pek yok. Kısacası *SMT IV* tam olarak bir "rol yapma oyunu" değil. Daha çok bir "dungeon crawler". Yani ana odağınız görevler almak, zindanları temizlemek, yaratık avlamak, güçlenmek ve ilerlemek.

SAMURAYLAR VE İBLİSLER

Hikâye ön planda değil derken hikâyesi kötü demek istemiyorum elbette. Bilakis arkada gayet enteresan şeyler dönüyor. Oyunun başında bir samuray olmaya hak kazanıyorsunuz ki samuraylar bulunduğunuz diyarın Jedi'ları gibi bir şey. Sizin gibi yeni samuray olan birkaç kişiyle beraber şehir halkıyla konuşuyor, hana gidip görevler alıyor, gizemi henüz çözülememiş Naraku ismindeki zindanı temizleme işine girişiyorsunuz. Onurlu samuraylar ve niyeti belirsiz rahipler arasındaki gerilime hafiften burnunuzu sokuyorsunuz. Yaklaşık 9-10 saat bu şekilde gittikten sonra çok fena bir kırılma yaşanıyor oyunda. Spoiler vermeyeyim elbette ama kısacası ön planda olmasa bile kendini takip ettiren, gizemli, güzel bir hikâye var.



İPUCU

- Aklınıza geldikçe oyunu kaydedin. Para vererek hayata dönmek mantıklı bir yol değil.
- Kaçabileceğinizden emin değilseniz direkt ilk saldırıyı yaparak savaşa girin, şansınızı zorlamayın.
- Mümkünse oyunda ilerlemeyi ve iblis avlamayı farklı zamanlarda yapın. Kimi iblis katılabilmek için HP ya da MP istiyor. Onlar azken boss dövüşlerine girmek istemezsiniz.
- Normalde dillerini anlayamadığınız iblisleri anlayabilmek için Demolingual yeteneğini erkenden alın.
- Takımınızda her elemente ait en az bir tane saldırı mutlaka olsun.
- İyileştirmeyi stoktaki az işe yarayan iblislerin büyüleriyle yapmaya çalışın.
- Lafı açılmışken, yedek kulübesinde de en az 1-2 güçlü iblis bulundurun.
- 3D'yi çok açıp gözünüzü yormayın ^_^

Ama asıl olay oynanışta. Seriye aşina olanların anlayabileceği bir cümle kurayım önce müsaadenizle: *SMT IV*'te *Devil Survivor*'lardakine benzer bir savaş ve bölge değiştirme sistemi, *Nocturne* ve *Persona 2*'dekine benzer şekilde iblislerle etkileşim, yine *Nocturne*'dekine benzer bir zindanlarda dolaşma şekli ve uzun süredir serinin vazgeçilmezlerinden olan kallavi bir füzyon mekaniği var. Açayım:

Şehirdeyseniz gidebileceğiniz bütün bölgeler listelenmiş durumda. Bu bölgelerin arasında ya da içinde istediğiniz gibi dolaşmak yok. Bir bölgeye tıkladığınızda orada olanlarla konuşuyorsunuz, dükkândaysanız alışverişinizi yapıyorsunuz vs. ve çıkıyorsunuz. Dolayısıyla medeniyetin içinde fazla vakit geçirmeyeceksiniz.

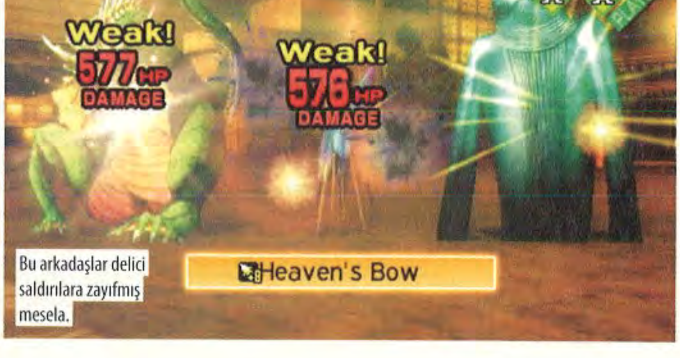
Zindana girdiğinizde üçüncü şahıs kamerasına geçiş yapılıyor ve yaldır yaldır ilerliyorsunuz. Zindan tasarımları çok çeşitli sayılmaz ama güzel. Oyunun 3D'sinin bayağı başarılı olduğunu da not edeyim bu arada. Birçok J-RYO'nun



Hasta iblis tasarımlarına alışın.



İblis avına cebiniz dolu çıkın tabii.



Bu arkadaşlar delici saldırılara zayıfmış mesela.

SONU İYİ BİTMEYEN DİYALOGLAR

Oyunda iblislerle konuşmaya çalışabiliyorsunuz ama arkadaşların kafa yapısı birazcık değişik olduğu için beklediğiniz tepkileri vermeyebiliyorlar...

-Babam insanlarla konuşma dedi, sen insan mısın?
-Ben ana karakterim.
-Babam onu da söyledi. Canavarlar ana karakterleri öldürmeliymiş.
SALDIRIR!

-Son zamanlarda falcılığa merak sardım. Senin falına da bakayım mı?
-Olur.
-Bakıyorum... Bugün çok şanslıymışsın. Niye bu kadar şanslısın? Ben niye değilim?
SALDIRIR!!!

-Nasıl yemekleri seversin?
-Annemin yemeklerini.
-Babanın yemeklerini küçümsemesene!
SALDIRIR!!!!

-Tuvaletim geldi...
-Senin yerine ben gideyim?
-Beyefendi, kadınlar tuvaletine mi girmek istiyorsunuz? Sapık mısınız?
SALDIRIR!!!!!!



aksine rastgele girilen savaşlar yok *SMT IV*'te. Sağda solda gördüğünüz iblislerin üzerine giderseniz ya da yapmayı çok sevdikleri şekilde onlar sizin üstünüze gelirse savaş başlıyor. Yeterince kıvraksanız ve zindanın o katına aşinaysanız koşa koşa savaşa girmekten kaçabilirsiniz yani.

Savaşlarda öyle çok orijinal bir şey yok. Uzun zaman önce mükemmelleşmiş, sıra tabanlı sistem kullanılıyor. Karşıdaki iblislerin zayıf yönünü bulmak ve o tarafa çalışmak şeklinde akıyor genelde. Düşmanın zayıflığını bulur ve doğru saldırıyı yaparsanız hamle hakkınız artıyor. Tabii aynı şey karşı taraf için de geçerli. O da sizin ya da beraber savaştığınız üç iblisin zayıflıklarına saldırırsa daha fazla saldırı hakkı elde ediyor.

SMT IV aşırı zor bir oyun olmasa da ortalama üstü bir zorluğu var ve dikkatli olmazsanız en kıytırık iblislere bile kesilebilirsiniz. Düşük seviye olduğu için uğraşmak istemediğim ve kaçmaya çalıştığım ama yakalandığım, yakalandığım için de ilk saldırıyı yapan iblisler üst üste üç kere zayıflığıma vurmayı başarınca nalları diktiğim oldu. Birden fazla kez hem de. Her zaman temkinli olmakta fayda var.

Acayip şükrettiğim bir nokta var yalnız; oyunu her yerde kaydedebiliyorsunuz. Kayıt noktası falan yok. Oyunda çok ölüyorsunuz ve savaşı kazansanız bile astarı yüzünden pahalıya gelebiliyor. Sürekli kayıt almayı unutmayın o yüzden. Öldükten sonra Styx nehrinin kenarında bekleyen abiye parasını verip tekrar hayata dönebiliyorsunuz ama



arkadaşın gözünü para bürümüş resmen, hayatta yetişmez. İkide bir kayıt almak candır.

İBLİS DE OLSA KANKA KANKADIR

Ve gelelim işin en tatlı kısmına. İnternette *Megami Tensei* serisi için şöyle bir tanıma denk geldim; "*Pokémon* gibi ama pokémon yerine Mesih, Lucifer falan avlıyorsunuz". Bunu iblisleri zayıflatıp kafalarına top atarak yapmıyorsunuz tabii. İki medeni insan (!) gibi oturup konuşuyorsunuz.

Ama yani çok acayip. İblislerin kafası bizimkinden biraz farklı çalışıyor ve muazzam saçmalıkta diyaloglar yaşıyorsunuz. Durduk yere koptuğum çok oldu ^_^ Hoşuma gidenlerden birkaçını buralarda bir yerdeki bir kutuya yazmış olmam lazım. Yani işte iblise "gel bana katıl" diyorsunuz, kafalarınız uyuşursa, kimyanız tutarsa kendisi olaya sıcak yaklaşmaya başlıyor. "Ama tabii bedava olmuyor bu işler" diyerek sizden para mara istiyor. İstediğini verebilirsiniz de, veriyormuş gibi yapıp feyk de atabilirsiniz, artık almak istediğiniz riske bağlı. Tabii bütün istediklerini söğüşledikten sonra "hadi kendine iyi bak" deyip topuklayabiliyor da. Yani yarı şansa bağlı, yarı vermek istediğiniz tavize bağlı olarak karşınıza çıkan iblisleri müttefikiniz yapabiliyorsunuz.

Ve tabii kafayı bozacağınız diğer bir kısım ise bu iblisleri füzyona sokacağınız taraf. O an elinizde bulunan hangi iblisleri birleştirerek hangi iblisleri elde edebileceğinizi gösteren kallavi listeye girip bir daha çıkamamanız olası. Hele bir de "gotta catch 'em all" kafasına girerseniz 40-50 saatlik oyunu 150 saate uzatmanız işten bile değil.

Oyun hakkındaki tek ciddi şikâyetim büyük çaplı bir harita sisteminin olmaması. O an bulunduğunuz bölgenin haritası alt ekranda net bir şekilde görülüyor ama oyunda çok fazla bölge var. Neresi neredeydi diye kafanız çok karışabiliyor. En azından geçilen yerleri kaydeden büyük bir harita olsaydı inanılmaz rahatlatırdı. Hele birkaç gün oyunu oynamayınca insan feci ambale olabiliyor.

SMT IV daha çarpıcı hikâye ve karakterlere, *Nocturne* seviyesinde ağır bir atmosfere sahip olsa daha hoş olurdu elbette. Ama yapmaya çalıştığı çoğu işi cidden mükemmel yapan bir dungeon crawler. Ana oynanış mekanikleri kusursuz çalışıyor ve inanılmaz bir içeriğe sahip. 3DS sahibi bir RYO sever iseniz çok şanslısınız.

+

- Dövüş sistemi sağlam
- Zindan temizleme keyifli
- İblis füzyonu derin ötesi
- İblislerle diyalog paha biçilemez

−

- Harita sistemi kısıtlı
- Hikâye ve karakterler seriden alışık olduğumuz derecede iyi değil

7+

SON KARAR
Karanlık bir atmosfer, temizlenecek bir sürü zindan, oturup konuşulacak bir sürü iblis, aktığı anlaşılamayacak saatler.

- **Tür:** JRYO
- **Yapım:** Atlus
- **Dağıtım:** Atlus
- **Dijital İndirme:** 20£
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** megamitensei.wikia.com



THIS WAR OF MINE

MASUMİYETİMİ KORUYAMADIM

-EREN OKKA

Hiçbir insan avukat, doktor, mühendis doğmadığı gibi asker de doğmaz. Herkes asker, herkes kahraman olamaz. Bu bazen bilinçli bir tercih, bazense insanın doğasıdır. Ama şartlarla birlikte insanlar da değişir. Bazen, hayatta kalmak ile insan kalmak arasında seçim yapmanız gerekir.

GÜNDÜZ GECE

Pogoren şehrinde hemen herkes kendi postunu kurtarmanın derdinde. Hiç kimse güvende değil. Cehennem bazen radyodaki bir haber kadar uzak, bazen uykunuzu bölen bir bomba sesi kadar yakın. Gündüz vakti sokağa çıkmak keskin nişancılar yüzünden çok tehlikeli. Geceleriyse yağmacılar iş başında.

This War of Mine çok tuhaf bir oyun. Beklenmedik bir şekilde en çok *The Sims*'e benziyor. İç savaş esnasında, yıkık dökük bir eve sığınan bir grup sıradan insanı hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Bitmek bilmeyen bir düşman ordusuna karşı değil; açlık, hastalık, yorgunluk ve depresyonla mücadele ediyorsunuz.

Gündüz vakti oynanış evde temel ihtiyaçlarınızı gidermek üzerine kurulu. *The Sims* dediyseк aklınıza şömineli salonunuza koyduğunuz bilardo masası gelmesin. Bu oyunda yağmur suyunda fare etiyle yemek pişirmeniz, evinizi ısıtmak için en sevdiğiniz kitabı ateşe atmanız gerekiyor. Sabahları oturacak doğru düzgün bir koltuk bulup bir bardak kahve içmek hayattaki en büyük lüksünüz. İki gün sonra o kahveyi de bulamayabilirsiniz.

Hava karardıktan sonra aksiyon zamanı başlıyor. Biri dışarı çıkıp eve ekmek getiriyor, geriye kalanlar evde dinleniyor veya *diğer* yağmacılara karşı nöbet tutuyor. Ziyaret edeceğiniz yer terk edilmiş bir ev de olabilir, bir askeri üs de. Hayatta kalmak için ihtiyaç duyduklarınızı değiş-tokuş yoluyla elde etmek, gizlice yürütmek veya silah zoruyla alıkoymak size kalmış.

NASIL BİR İNSAN?

Küçük yaştan itibaren her türlü oyunu oynadım; şiddet içerenleri de. Yeri geldi *Commandos*'ta Yeşil Bereli ile düşmanları tek tek tuzağa düşürüp öldürdüm, yeri geldi *Soldier of Fortune*'da düşmanların kolunu bacağını kopardım... Lakin yıllar geçtikçe savaş oyunlarından iyice soğudum. Artık silah tutmadan, ateş etmeden, kimseyi öldürmeden bitirebildiğim oyunları tercih ediyorum. *Deus Ex: Human Revolution* ve *Dishonored* gibi seçimi oyuncuya bırakanların kalbimde özel bir yeri var. *This War of Mine* ise bugüne dek beni bu konuda en çok zorlayan oyun oldu.

19. gün: Katia'yı kaybettik. Bize iki lokma yiyecek getirebilmek için, eğitimli askerlerle dolu bir binaya girmeyi göze almıştı. Başaramadı...

WAR CHILD

Oyunun açılış ekranında böyle bir logo görmüş ve bunu yapımcı firmanın adı sanmış olmanız muhtemel. War Child, savaştan etkilenen çocuklara yardım eden bir hayır kurumu. Biz onu daha ziyade 1995'ten bu yana çıkan ve birçok ünlü sanatçının katkıda bulunduğu müzik albümleri ile tanıyoruz. War Child'ın düzenlediği "Gerçek Savaş Oyun Değildir" kampanyasına destek veren bir diğer firma da *World of Tanks*'ın yapımcısı Wargaming.





Yalnız değilsin.

YAĞMUR SUYUNDA FARE ETİYLE YEMEK PİŞİRMELİ, EVİNİZİ ISITMAK İÇİN EN SEVDİĞİNİZ KİTABI ATEŞE ATMALISINIZ.



Bugün hayattaysam bunu bu hastanenin doktorlarına borçluyum.



Katia'yı kaybettik...

SARAYBOSNA KUŞATMASI

This War of Mine'ın geliştirme sürecinde yapımcılar Çeçenistan, Kosova ve Polonya gibi Doğu Avrupa bölgelerine ait benzer öykülerden ilham almış. En büyük ilham kaynakları ise 1992-1996 arasında neredeyse dört yıl süren, modern savaş tarihinin en uzun süreli kuşatması olan Saraybosna Kuşatması olmuş. Doğrudan bu kuşatmayı görüp geçirmiş birinin ağzından bir "hayatta kalma rehberi" okumak isterseniz şöyle buyurun: ***personalliberty.com/one-year-in-hell***



This War of Mine sizden zor kararlar vermenizi bekliyor. Masum kalmak zor, fakat aksi de kolay değil. Kendinizi ve yakınlarınızı korumak adına geri çevirdiğiniz her rica, çaldığınız her eşya, canını aldığınız her insan, moralinizi yerle bir ediyor. Kötülük yapmanın, sonu intihara varan ciddi sonuçları var. Hayatta tutmaya çalıştığınız insanların bazen yaptıklarınızı akla uydurmaya çalıştığına şahit oluyorsunuz: "Ya onlar, ya biz." Şartlarla birlikte insanların nasıl değiştiğini, hırsızlığı ve cinayeti bile normalleştirebildiğini gözler önüne seriyor *This War of Mine*.

21. gün: Ölmedi. Panik halinde ikinci kez sapladım bıçağı. Amacım tabancasını çalmaktı, ancak gürültüye gelenleri görünce balkondan aşağı atlayıp alelacele bir köşeye saklandım. Duyduklarıma inanamadım: "Konuş benimle!" diyordu kadın. O ses... ağlama sesi miydi? Bu insanlar düşman değil mi? Ne yaptım ben... Ertesi gün evdekiler bana moral vermeye çabalıyordu. "Başka çaren yoktu" dediler. Vardı. O kadını öldürmek zorunda değildim.

Bunca yıllık oyuncusunuz, bu savaştan da bir şekilde sağ çıkarsınız elbet. Peki ya daha sonra kendinizle, yaptıklarınızla yaşayabilecek misiniz?

KARANLIĞIN ÖRTEMEDİKLERİ

Oyunun eksikleri yok mu, var. Misal, geceleri aynı anda birden fazla kişiyle dışarı çıkamıyorsunuz. Taşıyabildiğiniz eşya miktarı da kısıtlı olduğundan, eve ne götüreceğinizi dikkatle seçmeniz gerekiyor. Açıkçası buna oyunu zorlaştırma amacı dışında mantıklı bir açıklama getiremedim.

23. gün: Kapımıza iki küçük çocuk geldi. Anneleri çok hastaymış, ilaç istediler. İlacımız yoktu ama olsaydı da verir miydim?

This War of Mine'ın zorluğundan şikayet eden epey oyuncu var. Zor olduğu doğru ama şahsen yaklaşık on iki saat süren bir mücadelenin ardından ilk oynayışımda bitirmeyi başardım. Oyunda kaldığınız yeri kendiniz kaydedemiyorsunuz; oyun her günün sabahında otomatik kaydediliyor. Olur da gece ölürseniz, hemen Alt+F4 ile çıkıp önceki günün sabahından günü tekrarlamak gibi bir hinlik yapmanız mümkün. İtiraf etmeliyim ki bu yola iki kez başvurdum. Katia'nın ölümü çok koydu, bir başkasını daha kaybetmek istemedim.

26. gün: Civarda oturduğunu söyleyen bir çift, kendi yetiştirdiği sebzelerden getirdi. "Bu zor zamanlarda birbirimize destek olmalıyız" dediler. Karşılığında bir şey istemiyorlardı. Ağladım.

Çektiğiniz onca çilenin ardından, oyunun sonu sizi tatmin etmeyebilir. Haftalar boyunca umutla beklediğiniz o an pat diye geliveriyor. Devamında, oyun boyunca verdiğiniz kararların ve savaş sonrası hayatın bir özetini okuyorsunuz. Neyse ki tekrar oynanabilirliği yüksek. Oyunda toplam on iki oynanabilir karakter var ve ilk seferde yarısını bile göremeyeceksiniz. Ziyaret ettiğiniz mekânlar da değişiyor; bir oyunda sağlam duran okulu bir diğerinde bombalanmış halde bulabiliyorsunuz.

SON

This War of Mine savaşı bitirmek için savaşan kaslı kahramanların değil, savaş bitene dek hayatta kalmaya çalışan sıradan insanların öyküsünü anlatıyor. Savaş karşıtlığı konusundaysa lafı hiç dolandırmıyor: Ana menüsünde görünen duvarda bile açık açık *"Fuck the war!"* yazıyor.

35. gün: Uzun süredir yediğimiz tek şey fare eti, o da tükenmek üzere. Her şeyi göze aldım ve bir grup hayduta saldırdım. Tabancayla nasıl ateş edileceğini bilmemek az daha canıma mal oluyordu. Şimdi buzdolabında en az üç gün yetecek yiyeceğimiz var. Ama bu yaraları saracak bandaj bulamazsak o kadar dayanabileceğimi sanmıyorum.

Anomaly serisinden tanıdığımız Polonyalı yapımcı **11 bit studios**, yine ilginç bir oyuna imza atmış. *The Sims* ve *Papers Please* gibi alakasız yapımların karışımı gibi duran oyunu neredeyse siyah-beyaz denebilecek bir grafik tarzıyla, depresif müziklerle ve farklı bir bakış açısıyla bezemiş. *This War of Mine*'ı oynamak nahoş, hatta rahatsız edici bir deneyim. Eşine pek az rastladığımız türden, kimsenin kazanamadığı bu savaşı kaçırmayın.

+

- Savaşın gerçek yüzünü iyi aktarıyor
- Verdiğiniz kararlar etkisini gösteriyor

−

- İçinizi karartabilir

8+

SON KARAR
En kötü savaş oyunumuz böyle olsun.

Tür: Hayatta kalma simülasyonu **Yapım ve Dağıtım:** 11 bit studios **Dijital İndirme:** 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** thiswarofmine.gamepedia.com


Saman balyasını bütün manevra çabalarıma rağmen yükleyiciye yerleştiremedim.



İmece usulü buğday biçip yüklemece...



İskandinavya ve A.B.D. olmak üzere iki haritadan birini seçerek başlıyoruz.

FARMING SIMULATOR 15



BAĞA, BAHÇEYE SALIN BENİ! -NOYAN AKATLI

İlkokuldayken, yeşil semtimizin az ilerisinde, "müze - bahçe - çiftlik" karışımı güzel bir mekâna gitmiştik tüm sınıf. Domates bahçesi, şeftali, malta eriği gibi ağaçları, inek ağılları olan ve öğrencilerin ziyaretine açık bir yerdi. Gözlüklü, kravatlı bir amca "Ben Almanya'dan Avustralya'ya dünyayı gezdim, bizdeki gibi tarıma elverişli iklim görmedim. Türkiye'de her şeyi yetiştirecek verimli toprak ve uygun iklim var" demişti. Bu sözlerin etkisi ve 80'li yıllarda Silivri civarı tarlalara ailece yaptığımız ziyaretlerin de katkısıyla hayallerimin bir köşesinde sessiz bir yer edinmişti çiftçilikle uğraşmak.

EKMEĞİ KANOLADAN ÇIKARMAK

Biz oyuncuların bir şansı, hiç şüphesiz hiç gerçekleşmeyecek hayallerimizin bir kısmını ekran karşısında deneyimleyebilmemiz. Bakalım yazımızın konusu olan, *Farming Simulator 15* oynarken çiftçilik hayallerime ne kadar yaklaşabilmişim: Serinin bir önceki oyunu *Farming Simulator 2013*'ü geçen yıl birkaç hafta boyunca oynamıştım. Saatlerimi yatırdığım tarlaları nadasa bırakarak çiftlik kariyerime ara vermiştim. Kasım ayının ilk günlerinde, Sinan'dan gelen çağrı üzerine kareli oduncu gömleğimin üzerine mavi bahçıvan tulumumu giyerek, 2015 model traktörümü çalıştırdım. Oduncu gömleğine boşuna vurgu yapmadım; 2015 sürümünün getirdiği yeniliklerden biri odunculuk yapmak. Ve ben odunculuğa baltasının ucundan bile kesinlikle bulaşmadım! "Yeniliği denemediğini itiraf ve ilan eden yazar" olarak şöyle açıklayayım: Ne kadar rehbere, tavsiye ve ipucu köşesine göz attıysam hepsinde istisnasız kütük kesip odun satmanın adeta hile yaparcasına çok ve çabuk para kazandırdığı söyleniyordu. Hızlı ve ölçüsüz para kazanmak zevki ve hevesi kaçırır, ayrıca "Delikanlı çiftçi ağaç kesmez, bağ - bostanla uğraşır" sözünü de mesleki slogan edinmiş bulundum.

ÇEVRİMİÇİ ZİRAİ DONATIM KURUMU

Avrupa sunucularında bağlantı sorunu yaşamadım bu yıl. Çevrimiçi "imece" (co-op) çokoyunculu modda 16 kişiye çıkmış oyuncu sınırı. Benim açtığım iki oyunda da toplam dört kişiye kadardı. On iki - on üç kişilik bir oyuna katıldım; ortalık Ali Baba'nın çiftliği gibi kim kime dum dumaydı biraz. Harita sayısı da ikiye çıkmış sahi, artık az ama geniş tarlalara sahip bir ABD kasabası haritamız var.

Türkçe çeviri de yeni ve beğendiğim özellikler arasında. Küçük ama iyi bir ilâve, araçların kirlenmesi ve yıkanabilmesi olmuş. Serbestçe gezebildiğimiz oyunlarda hepimiz bir canlılık, dinamizm, etkileşime girebileceğimiz insan veveya araç, alet ararız, değil mi? Peki, *Farming Sim 15* bu konularda nasıl? Maalesef çok iyi diyemeyeceğim çünkü görev panoları ve acemiyken bir-iki baktığımız bilgi telefonları dışında etkileşim zayıf. Üzerine traktör sürdüğümüz kasabalıların tepkisizliği de oyuna komedi öğesi katmış sanki.

Hasadı toplama, tarlayı nadasa bırakma zamanı geldi dostlar: Biraz daha iyi ve gerçekçi grafikleri, oyun motoru, yeni haritası, birkaç ilave özelliği ile benim gibi "hafif simülasyon" meraklılarına hitap eden ama tam notu hak edemeyen bir yapım olmuş *Farming Sim 15*. İndirime girmesini bekleyin, Steam'den Modestie olarak ekleyin; "Oyungezer Çiftçiler Birliği"ne katılın derim huzurlarınızdan hürmetle ayrılırken...

+

- Türkçe
- Manzarası güzel
- Tarla ile uğraşmak bağımlılık yapıcı
- Çokoyunculu mod keyifli
- Araç sayısı ve çeşidi epey artmış, mod içeriği zengin

−

- Etkileşim az
- Çevre gülünç derecede donuk
- Oyuniçi eğitim acemilere yetmeyebilir
- Traktörlerin arka tekerlekleri hiç dönmüyor gibi

7

SON KARAR
Çok ayrıntılı ve gerçekçi bir çiftlik yaşamı beklentisinde olmayan oyuncular için gayet iyi, keyifli bir "hafif simülasyon".

Tür: Simülasyon **Yapım:** Giants Software **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 70 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** farming-simulator.com



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

ios and



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ay köşemiz için oyun önerisi gönderen okurlar arasında yapılan çekilişte Furkan (M.O.) kardeşimiz *Shadowrun Returns* şifresi kazandı. Denizhan Dalgıç, Kutay Özkaya, Muammer Yılmaz, Alp Türkten, H. Eser Küçükgöz ve Özgür Seyyah arkadaşlara da iletileri için çok teşekkür ederim. Son 1 - 1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Çekilişte *Far Cry 3: Blood Dragon* (PC) oyununu kazanma şansı sizin, geç kalmadan görüşmek üzere.

ZİNDAN KÖŞELERİNDE RUH ARAYIŞLARI -NOYAN AKATLI

WAYWARD SOULS

Üç yıl önce, soğuk ve rüzgârlı bir sonbahar günü. Ankara, Gölbaşı'nda bir köpek çiftliğindeyim, çiftlik çalışanları ve köpeğini eğitime bırakmış birkaç arkadaşla beraber yarım saat kadar vakit geçirmemiz gerekiyor. Ben hariç herkesin oyunla ilgisi sınırlı (*FIFA, PES ve Guitar Hero* ile) ancak ben hariç herkes iPhone 4 sahibi. *Fruit Ninja* adlı, adını bile duymadığım bir oyun oynuyorlar.

HERKES MOBİL OYUNCU, HER YER SAVAŞÇI

iOS ve Android ağırlıklı olmak üzere, mobil oyunların ne kadar uzun süredir yaygın olduğunu anlatmaya çalışıyorum. Benim gibi düzenli ekran kartı yenileyen, konsol oyunlarında indirimleri kovalayan "sıkı oyuncu" kitlesine bu açıklamayı yapma ihtiyacı duydum. Bazılarımız için mobil oyunlar dergimizde yarım sayfalık "çeşit olsun göz doysun" tadında yapımlar gibi gelse de, AAA oyunlara ayıracak vakti ve enerjisi olmayanlar için güçlü bir alternatif, iyi bir kafa dağıtma kaynağı.

Bu ayki geç kalmış oyunumuz da iOS ve Android platformlarından geliyor, sessiz sedasız, 5 dolarlık sanal etiketiyle dijital piyasaya çıkıp "her büyük güncellemeyle 1 dolar zam yapacağız ha, ona göre" diye biraz göz korkutan *Wayward Souls.* Birkaç saatlik deneyimim boyunca, fiyatı ya da düşmanları değil, kontrolleri bayağı bir gözümü korkuttu ve zorladı beni aslında. Dokunmatik iki tür (çek bırak ve sanal



Bana bir açıklama yapmadan kalkıp gitmek var mı öyle?



Karanlıkta tahmin edin bakalım kimler geliyor ziyaretimize.

analog yön oku) kontrol seçeneği mevcut, bir mobil yapım için çok bile gibi geliyor kulağa. Gelgelelim doğru düzgün dövüşmeye azıcık alışana kadar çektiklerimi bir ben bilirim, bir de iPad Air'in ekranı. iPhone 5C'de değil, iPad'de oynamayı tercih ettim bu arada, iPhone 5 ekranı bu tür kavgalı dövüşlü zindan maceraları için biraz küçük geliyor bana.

Gözüme çarpan, beğendiğim yönlerinden bahsedeyim biraz da: Başlangıçta açık üç karakterden (savaşçı, büyücü, suikastçı –rogue–) birini seçerek başlayabiliyoruz. Asıl önemlisi, zindan bölümleri her seferinde rastlantısal bir şekilde değişiyor. Gittiğimiz yollar, rastladığımız ganimet ve düşmanlar da değişiyor. Bu değişkenlik ve sevimli dinamizm hoşuma gitti. Ayrıca karakterimizin sol üst köşede beliren kelle-i şerifi (Göktuğ dostumuzun kulakları çınlasın) kısa konuşma balonları eşliğinde minik hikâye kırıntıları, gizemli soru işaretleri bırakıyor oyuncuların zihinlerine, ki bu da bence küçük ama iyi bir ayrıntı.

Fazla geç kalmadan toparlayayım öyleyse: *Wayward Souls,* PC'ler için de çıkacağı ilan edilmiş, sevimli, belli bir zorluğa ve değişken bir dinamizme sahip, kontrollerine çabuk ısınanlar için bağımlılık yaratma olasılığı yüksek, başarılı bir yapım. Hiç yenilmeden üst üste üç bölüm geçmeyi denemeye gidebilirim şimdi.

Ve beş dakika sonra iPad ekranında beliren o iki kutsal kelime: Game Over...

7

SON KARAR
PC'ye çıktığı zaman da şans vereceğim, iddiasız ama sevimli ve kaliteli bir zindan macerası Wayward Souls.

- **Tür:** Rogue-like/Dungeon Crawler
- **Yapım:** Rocketcat Games
- **Dağıtım:** Rocketcat Games
- **Dijital İndirme:** 15 TL (App store)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** rocketcat-games.com/wayward/

80'LERDEN GELEN ADAM

Commodore 64'te Maniac Mansion isimli oyunu oynadım bu ay. Renkli grafikleri, gizem çözmeyi, şamatayı seven tüm oyunculara tavsiyemdir.



OYNUYORUM

1. The Evil Within (PC)
2. NBA 2K15 (PC)
3. Ryse: Son of Rome (PC)
4. Dead Space 2 (PS3)
5. Unit 13 (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. The Witcher 3: Wild Hunt (PC)
2. The Crew (PC)
3. Freedom Wars (PS Vita)
4. Dragon Age: Inquisition (PC)
5. Oyun Konsolu (PS4)



PROJECT SPARK

ŞURAYA BİR DAĞ KONDURALIM

-SARP KÜRKCÜ



Tek tuşla uçmaya başlayıp tekrar yere inmeyi çözene kadar kaç saat geçti var ya...

Kafadan giriyorum: Bu oyun Windows 8 istiyor. Hayır, daha iyi bir performans vermek için falan değil. Bildiğin çalışmak için Windows 8 İSTİYOR! Ha, Xbox One'ın varsa rahat sayılırsın sevgili okur. Ama PC kullanıcısıysan, yıllardır kullandığın o nasırlanmış ama performansıyla mutlu eden Windows 7 seni kurtarmayacak.

Peki *Project Spark* alışkanlıklarını yıkıp sana Windows 8 kullandırtacak mı? Asıl soru bu. Kısaca evet ya da hayır demek isterdim ama olmuyor. Çünkü *Project Spark* bıcır bıcır, *Fable*'dan fırlama grafiklerinin altında ciddiyetle yaklaşmanız gereken özellikler barındırıyor.

BİR HEYKELTRAŞ EDASIYLA

Project Spark'ın bir senaryosu yok. Genel bir hikâyesi de yok. O bir oyun yaratma platformu. Amacı da size hayallerinizi gerçekleştirebileceğiniz bir alan ve bu alanda çalışacak verimli araçlar sağlamak.

Project Spark, aceleyi ve ilk engelde cayanları sevmeyen bir platform. Sizi ufak bir tutorial'ın karşıladığı oyun bir dünya yaratmanız için gerekli olan temel kavramları tek tek anlatıyor. İyi bir İngilizce, *Project Spark*'ın olmazsa olmazı. Ayrıca liseden hatırladığınız *ve/veya/ise/ancak* formundaki basit mantık bileşenlerine de ihtiyacınız var. Çünkü işin coğrafya kısmı güzel sanatlardan fırlamış gibi olsa da içini dolduracağınız karakterler bu mantık temellerine dayanıyor.

Önce elinizdeki araziyi şekillendiriyorsunuz. Oyma / ekleme araçları çok rahat kullanılıyor. Tümüyle sezgisel çalışıyorsunuz. Sayısal değer, cetveller falan yok. Siz tuşa bastıkça (ya da dokunmatik ekranı kullandıkça) harita şekilleniyor. Alan başta küçük olsa da siz kenarlardan büyüdükçe o da büyüyor. Dağlar, mağaralar, her türlü coğrafi şekil yapılıyor oyunda.

Az çok yeri şekillendirdikten sonra sıra geliyor kaplamaya. Açıyorsunuz *Autodesk Maya*'yı... şaka şaka. Kaplamalar yer şeklinin formuna göre kendisi uyumlu hale geliyor. Karlı dağlar, sarmaşıklı kayalıklar, üstü çiçekli çimler, yürüme yolları için döşeli taşlar... Birini seçiyorsunuz, yoğunluğu ayarlayıp boyuyorsunuz haritanızı. Ufak bir fare hareketiyle capcanlı bir coğrafya oluyor karşınızda. Bu kadar kolay.

Ama asıl dert, bu coğrafyayı doldurma kısmında başlıyor. NPC'ler, karakterler, eşyalar, binalar, tüm bu nesnelerin o dünyaya ne yapacağını programlamalısınız. "Kode" eylemi bu ve "When" ile "Do" kavramları arasındaki ilişkiden yol alıyor. Tümüyle grafik arayüzü olan, bir satır kodun olmadığı bu sistemle şuna benzer cümleler oluşturuyorsunuz: *"Klavyede WASD'ye basıldığında, karakter hareket etsin."* Bunun kadar basit olmayan, bildiğin karmaşık şeylere girişiyorsunuz ki, *Project Spark*'ın saatler alan deneme-yanılma seansları da böylelikle giriyor hayatınıza.

Oyunda her şeyi bu şekilde yapıyorsunuz. Game Over ekranı, konuşmalar, yanına gittiğinizde parlayan kapılar, sizi gördü mü üstünüze koşan düşmanlar, hatta kendi karakterinizin kamera açısı... Her şey. Bu beyinleri kaydedip tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz, hazırlardan yararlanabiliyorsunuz. Tabii temel materyaller hariç her türlü kavram parayla satılıyor. *Project Spark* F2P olsa da, ücretsiz içerik bir yere kadar (kutuya alalım sizi).

AĞAÇLAR AZ KÜÇÜLSE MESELA?

Peki ne sorunu var bu oyunun? Bir kere tutorial ve kılavuz çok az. Yılın başından beri betada ama Win 8 inadından dolayı sıkı bir topluluk oluşturamadı daha. Grafikleri, bilimkurgu temalı paketler sunsa da çok tek tip. Benzer şekilde kimi animasyonlar çok çiğ, çok zayıf kalıyor. Ortada örnek alacağınız bir içerik yığını yok. *Project Spark*, gelişmeye açık bir platform. Ama Windows Phone'da Microsoft'un başına gelen burada da geliyor. Daha topluluğu çekebilmiş değil. Son olarak, başına oturduğunuzda gerçekten bir fikriniz olmalı. Çünkü salaklanma üzerinden bir proje çıkmaz *Spark*'tan. Ama aksi durumda, keyifli bir hikâyeye başlamak için gereken tüm temel şeyler burada. Yaratmanın parıltısını kullanmak ise size kalmış.



Manyak gibi adacık yapıyorum haritalarımda. Çünkü deliyim.

Tür: İnşa / Simülasyon **Yapım:** Team Dakota **Dağıtım:** Microsoft **Dijital İndirme:** Ücretsiz (MS Store / Xbox Live) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** projectspark.com/#guides

HER ŞEY PARA

Oyunda iki çeşit para birimi var. Birisi siz ürettikçe kazandığınız ve profilinizin seviye atlamasını da sağlayan bir birim, diğeri ise gerçek parayla aldığınız türden. Tabii ilki yeterli gelmiyor. *Spark*'ın güzel içerik paketleri için eli cebe atmak mecburi. Ama zaten çok zengin olmayan içerik yelpazesinde ücretsiz olanların modası ilk haftada geçiyor. Sonra gitsin paralar.

+

- Sunduğu araçlar çok becerikli
- Ücretsiz bir başlangıç
- Temel mantık özlemişim ya!

−

- Animasyonlar biraz yavan
- Paketler çok şey katmıyor
- Ustalaşmak deli zaman istiyor
- Aylık abonelikli oyun motoru mu öğrensek?

6

SON KARAR

Büyük projelere temel olabilecek bir platform ama kendisini tanıtamıyor. Topu topu 100 harita, bir topluluk oluşturmaya yetmez.

pc

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT



KAR KIŞ VIZ GELİR ARDENNES KAHRAMANLARINA!

- NOYAN AKATLI

Küçük yeğenlerimden biri çok sevimlidir, çok da severim keratayı. Ne zaman görüşsek çok mutlu olurum. Kovalamaca oynamak, arabasını itmek eğlendirir beni. Yalnız biraz fazla hareketli, cıva gibi bir çocuk; yerinde durmaz, yorulmak bilmez. "Yoruldum, oyuna ara verelim" desem "Yorulmak yok!" diye cevap verir zekice parlayan gözleriyle. Ne alaka demeyin; *Company of Heroes 2* de aynen öyle bir oyun işte. Geçtiğimiz yazdan beri özlediğim, gerçek zamanlı strateji açlığımı gideren, oynamaktan keyif aldığım, tıpkı ele avuca sığmaz yeğenim gibi beni yoran, ara vermek istedikçe de üstüme gelen yüksek tempolu bir oyun.

NORMANDİYA'DAN SONRA İKİNCİ DURAK ARDENNES

Company of Heroes 2 geçen yıl, haziranda çıkmıştı. Malum, ilk oyunu seven birçok strateji oyuncusunu bug'ları ve beklentilerin altında kalan yenilikleri ile biraz hayal kırıklığına uğratmıştı. Geçtiğimiz yaz çıkan çokoyunculu *Western Front Armies*'den sonra, umutları bağladığımız *Ardennes Assault*'ta sıra...

Epeyce uzun bir senaryoda, ara videolar ve mavi - kırmızı renklerde bir tür "büyük strateji" *(Europa Universalis, Hearts of Iron* vb.) haritası eşliğinde görevlere başlıyoruz. İkinci Dünya Savaşı meraklısı bir oyuncu olarak sunumunu başarılı buldum oyunun ama hemen eksik bulduğum bir sahaya zoom yapayım: Müttefik (ABD) senaryosundan biraz daha kısa bile olsa, herhangi bir Alman senaryosu yok maalesef. Panzer, kaplan tankı, grenadier kullanmak isteyenleri çokoyunculu haritalara ve/veya Theatre of War görevlerine alalım. Gene kısa da olsa, bir Theatre of War eklenmemiş Ardennes taarruzuna. Oyunun eksikliği olarak "Diğer tarafı da yönetseydik, işbirliği - görev modu da olsaydı" diye yakınıyorsam, anlayın ki aslında içeriğin sunduğu oynanışı beğenmişim ve daha fazlasını talep ediyorum...

Ek görevlerin bir sonraki bölümü etkilediğini (etkisiz hale getirmediğiniz bir subay başınıza çorap veya miğfer örebilir), bölümlerin de büyük sayılabilecek haritalarda, bölünmüş bölgeleri genellikle birbirine bağlamakla geçtiğini de belirteyim unutmadan. Sürekli uyanık, tetikte olmanızı gerektiren dinamik, değişken çatışma yapısı devam ediyor. Örneğin; yerdeki bir ağır makineliye "kapıverin şunu" emrini verdiğim dört kişilik bir ekip, patlayan bir askeri kamyon kalıntısının arkasına siper alarak haritanın bir yönünden gelen tüm saldırıları karşıladı. Yoğun İkinci Dünya Savaşı atmosferi güzel müzikler, tadında bırakılmış ara videolarla desteklenip hızlı ve yüksek etkileşimli bir oynanışla birleşince ben de "beğendim" diyorum doğal olarak. *Company of Heroes 2* içeriğine doyamayanlar pullayıp imzaladığım Ardennes seferi çağrısını alıp yola koyuldular bile, GZS türünü seven diğer tüm oyuncuları da Ardennes taarruzu senaryo görevlerine beklerim, daha olmadı çokoyunculu haritalar, işbirliği modunda görüşürüz...

KAHRAMANLAR VE EK PAKETLERİ

İlk oyun 2006'da çıktı; *Opposing Fronts* (2007) ve *Tales of Valor* (2009) ek paketleri *Company of Heroes*'un başarısını devam ettirdi. *Company of Heroes 2* ise Haziran 2013'te çıktı; Doğu cephesinde Sovyet Rus ordusunu yönettiğimiz senaryo, çokoyunculu rekabet ve işbirliği modları, ayrıca bir adet "Theatre of War" denilen, tek ve çok oyunculu görevlerden oluşan kısa hikâye bölümünü içeriyordu. Geçen yaz gelen *Western Front Armies* ile ABD ordusu ve Oberkommando West yönetebileceğimiz birlikler arasına katıldı. Bu ek paket sadece çokoyunculu mod içeriyordu. *Ardennes Assault* ise ABD birlikleriyle oynadığımız uzun bir senaryo bölümüne sahip, ayrıca 9 yeni harita getiriyor çokoyunculu moda. Saydığım bu tüm ek paketler tek başına oynanabiliyor.



Telsizden bir sonraki emri bekler gibi yapıyoruz.

ARDENNES TAARRUZUNDA SÜREKLİ UYANIK OLMANIZI GEREKTİREN DİNAMİK ÇATIŞMA YAPISI DEVAM EDİYOR.



Kahraman paraşütçü kar, buz, soğuk dinlemez...

+

- Güzel sunum, yüksek atmosfere sahip uzun senaryo
- Görevler sonraki bölümleri etkileyebiliyor

–

- Haritalar biraz birbirine benziyor

8

SON KARAR

İkinci Dünya Savaşı meraklıları ve gerçek zamanlı strateji severler, bu kışı Ardennes soğuğunda geçirmeyi tercih edecek.

Tür: Strateji **Yapım:** Relic Entertainment **Dağıtım:** SEGA
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** 54 TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 18 **Dahası İçin:** companyofheroes.com



Oyunda tanıştığım Danimarkalı arkadaşım arada gemisini kullanmama izin veriyor. İşte gerçek dost!





Görevlerin birinde bu adamdan "elder" diye söz ediyorlar. Uzakdoğu'nun yaşlısına gel hele.

ARCHEAGE

BİR GÜN BENİM DE GEMİM OLACAK!

-SARP KÜRKCÜ

Bir DVO'yu neden birden fazla parçada inceliyoruz? *ArcheAge*'in başına oturup incelemeye geçen ay başladığımdan beri öyle karmaşık duygular içindeyim, öyle net pozitif ve negatif yargılardan dönüp şu halime geldim ki anlatamam. İki hafta önce sorsanız, oyun berbat. On gün önce sorduğunuzda gözlerim kalp şeklinde falan. Beş gün önce uğruna klavye kırmışım, dün istifa edip hayatımı *ArcheAge*'e adamışım komple... Tamam, sonuncusu abartı oldu. Belki klavye de... Ay aman! Her şey karmakarışık!

İşe bir sitemle başlamak lazım. Ey sevgili okur; o kadar davet ettim sunucuma da, macerama da. Bir kişi bile gelmedi! O kadar şey anlattım, hiç mi çekmedi ilginizi arkadaş? Gerçi hâlâ OGZ tayfası tarafından da ağır bir yalnızlığa terk edilmiş durumdayım, o da içimde bir burukluk olarak kalsın. Ben de doğal olarak tek başıma, insanların önünde "HEELLLOOOO!" diye zıplaya zıplaya neler görebileceğime baktım. End-game mi? Raid'ler mi? Kale savaşları mı? Hayır, hayır. Olaya çok hatalı bakıyorsunuz.

Gerçi bu hatayı iki hafta kadar ben de yaptım. Hızla seviye atlamaya çalışıyorum, dungeon'lara adam arıyorum. Bulunduğum sunucu **Melisara** ve ortalık ilginç şekilde Rus ve Alman dolu. Genel chat, iki hafta boyunca sürekli bu iki dilde dönüp durdu. Ben oyuncu arıyorum aramasına ama cevap veren yok. Böylece üstte bahsettiğim o nefret girdaplarına kendimi kaptırmaya başladım.

ArcheAge'in sizi yabancılarla tanıştırma konusunda hiçbir gayreti yok. Yani *WoW*'dan ya da başka DVO'lardan *Looking for Dungeon*, *Looking for Raid*, *Looking for Cuddling Friends (?!)* falan gibi mekaniklere alışkınsanız burada iş zor. Zaten bir süre oyuna laf ettikten sonra farkında vardım. Sorun sende değil *ArcheAge*, bende.

Etrafta görev yaparken insanlara bulaşmaya başladım. Eski usul, hani şu "önce duel at, sonra party daveti" yöntemleriyle. Öyle öyle insanlarla tanışmaya başladım. Sonra bu insanlarla etrafta birlikte görev yapma faslı geldi. Hah! Tüm sorun bende değil ama. *ArcheAge*, 2014'te çıkan bir DVO olarak grup içeriklerinde çok kötü. Loot'lar, kullanılacak objeler falan herkes tarafından tek tek tıklanmalı. Üstelik ekip arkadaşınız da olsa tıklanan şey yok oluyor, yenisini arıyor ya da bekliyorsunuz. Hani bu devirde cidden ayıp bir şey bu.

Yine de geçen ay size verdiğim nasihata uyuyorum ve işin kavga / dövüş kısmını kenara bırakıyorum. Çünkü bu tanıştığım insanlarla bir gemiye atlamanın, birlikte glider'lara binip sağa sola uçmanın, etrafta hem seviye kasıp hem de hammadde toplamanın, sonra bunları nereye yatırıp hangi gemiyi / evi / tarlayı / mobilyayı alacağını tartışmanın yeri bambaşka. Zaten *ArcheAge*'in dörtnala son seviyeye gelip ekipman döngüsüne girmekten çok daha büyük dertleri var. Bir gemiyle suyun dibine zıpkın atıp denizaltı yaptık mesela. Şaka değil, bildiğin gemiyi dibe doğru çektik, halatı kesince de havaya fırlayıp takla attırdık. Nehir üzerinden gemiyi açık denize çıkarırken bir vadiden geçtik ki, *Assassin's Creed: Black Flag* dahil hiçbir gemili oyunda bu kadar görkemli bir doğa görüntüsü yakalamamıştım.

İşin en önemli noktası, tüm bunları ücretsiz şekilde yapabiliyor olmanız. Yani *ArcheAge*'in aylık ücreti yok (*Patron* statüsünü saymazsanız) ve Labor Points hesabına girmeyecekseniz derdiniz de yok. Çünkü arkadaşlık, parayla gelen bir şey değil bu oyunda. Sadece oyuna dair yardım, materyal takibi ve diğer her şey gibi bulması biraz çaba ve zaman istiyor. Çoğu oyuncunun hamuru değil *ArcheAge*, olmayacak da. Ama sinirden kudurduğum zamanda bile karşıma birlikte oynanacak düzgün bir yol arkadaşı çıkarıp gönlümü alabilen sanal bir dünyaya uzun zamandır hasrettim ben. Aradığımı buldum, bir ayağım bu topraklarda olacak bir süre. Artık davet de etmiyorum, çatlayın. Hıh!

...ama bir ara gelirsiniz di mi?

AMA PVP?

Büyük savaşlar için hâlâ çok küçüğüm, herhalde asla gerekli seviyeye ulaşamayacağım. Çünkü bu oyundaki konumum ve emellerim çok farklı. Ama düello yaptım ve incelemenin ilk kısmında arayüzle ilgili belirttiğim sıkıntılar bağırıyor resmen. "Uzak durun" demiyorum tabii ama saç baş yolabilirsiniz. Ben bayağı sinir oldum çünkü.

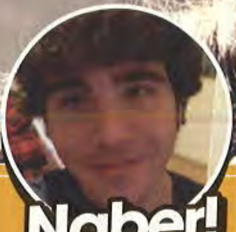
7+

SON KARAR

Themepark DVO gibi gözü küp çok kandırsa da, içinde sosyalliğin bilek gücüyle kazanıldığı sanal bir dünya ArcheAge. Benim aynılasım yok pek.

- **Tür:** DVO
- **Yapım:** XL Games
- **Dağıtım:** Trion
- **Dijital İndirme:** F2P
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** archeage.gamepedia.com/

inceleme
Modlar



Naber!

Dijital savaşçılar! Modern oyun dünyasının hızıyla ilgili konuşmak istedim bu ay. Sanat ve deneyimde derinliğe önem veren biriyseniz, elinizdeki sanat eserlerini yalnızca görmek değil, tüm detayıyla, tüm boyutlarıyla ele almak istersiniz. Şahsen ben yılda 50 oyun oynayıp hepsini cips gibi tüketip atmaktan pek haz almıyorum. Bazen elimde olmuyor tabii ama bana kalsa yılda 2-3 çok sevdiğim oyun seçer, onları yavaş yavaş, tekrar tekrar oynar, her sırrını keşfeder, yapım videolarına, konsept çizimlerine bakarım. Mod konsepti de zaten böyle bir dönemden doğmuştur. Bütün bu DLC'ler, Steam indirimleri, multiplayer falan derken unutuldu ama oyuncu olmanın önemli bir boyutu da oynadığınız oyunu sevmektir. Modlar, sevdiğimiz oyunların perde arkasındaki mekanikleri keşfetmemiz için çok önemli bir etmen. O yüzden bu ay, biraz yavaşlayın. Oynadığınız oyunların patlayıcılığına değil de, derinliğine odaklanın. Oyunun sakin bir odasındaki nesnelere bakın. Sokakta durup yayaları izleyin. Gözlerinizi kapayıp sesleri dinleyin. Sanal koridorların renk cümbüşünde koşarken, arada durup çiçekleri de koklamayı unutmamak lazım. **-Erim**

HER TUR 1D20 BUZ HASARI ALIYORUM



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

"ÖLÜME BİR DE KENDİ GÖZLERİNLE BAK"

Ah, *Dark Souls 2*. Seninle geçirdiğimiz zaman, birbirinin ilki olan genç bir çiftin yarım yamalak aşkı gibiydi. Birbirimizin kusurlarını görmezden geldik. İkimiz de ne yaptığımızı bilmiyorduk aslında ve ikimizin de gizli beklentileri vardı. Sonunda tahmin ettiğimiz gibi yürümedi, ama yürüdüğü yere kadar iyiydik. Bazen hâlâ seni düşünüyorum. Arkadaşlarla konuşurken adın geçiyor, ve düşünüyorum, neler olabilirdi diye. İşte bugün o olasılıklardan biri daha karşımda: Oyunu birinci kişi gözünden gösteren bir mod! Ve tahmin ettiğim kadar kötü değil! *Dark Souls 2* aşkınızı tazelemek istiyorsanız, bu mod kesinlikle denenmeyi hak ediyor.
http://tinyurl.com/ogz-mod-ara-1

DAHA MÜKEMMEL BİR BİRLİK YARATMAK İÇİN

Genelde strateji sevmem, ama çocukluğumdan beri *Civilization* oyunlarını oynayıp, açılan birlik ve kurumlar hakkında oyunun ansiklopedisini okumayı çok sevmişimdir. Sıkıntım genel olarak, uzay çağına gelip de artık roketler uçuşmaya başlayınca oyunun durmasıydı. Bu yıl serinin son oyunu *Civilization: Beyond Earth* benim gibilerin imdadına yetişti ve şimdi de daha fazlasını yapıyor! Yapımcılar oyuna *Civ 5*'tekiyle yarışacak seviyede mod desteği getirmeye karar vermişler. Bu da ne demek, geleceğe doğru gelişmemiz artık sonsuz çılgınlıklara uzayabilir demek! Resmi mod desteği henüz başlamış değil, fakat oyunun çıkmasından sadece beş gün sonra piyasaya ilk test edilmemiş modlar düşmeye başladı.



MOD GÜNLÜKLERİ

Thief - The Dark Mod

[BÖLÜM 3: "PAMUK İPLİĞİ"]



Altınlarına kavuşmuş mutlu bir hırsız olarak sessizce odanın çıkışına doğru ilerliyorum. O sırada masada duran bir vazo görüp oyunlarda her zaman yaptığım gibi fizik mekaniklerini test etmeye karar veriyorum.

Büyük hata. Beklemediğim bir şey oluyor: Devirdiğim vazo büyük bir gürültüyle yerde parçalanarak, uyuyan yaşlı adamı uyandırıyor. Böyle olmaması gerekirdi! Vazonun belki devrilmesi, ama kesinlikle ses çıkarmaması gerekirdi! Panik yapıyorum. İhtiyarın yataktan kalkma animasyonu oynarken, hızla gürzümü çıkarıp kafasına kafasına vurmaya başlıyorum. Bağırarak alt kattaki Rıza Baba'dan yardım istiyor. Gürzü giydirmeye devam ediyorum. En sonunda bir iniltiyle bayılıyor. Fakat alt kattan gelen heyecanlı adım sesleri var. Lanet. Bu iş çok kolay olacaktı. Lanet vazo.

Arkamı dönüyorum. Balkon kapısı. Rıza Baba merdivenleri çıkıp odanın kapısını açıyor. Tek şansım var. Sis bombasını seçene kadar bir kılıç darbesi yiyerek ciddi şekilde yaralanıyorum. %20 canımla sis bombasını yere atmayı başarıyorum ve Rıza boğulurken balkon kapısını açıp sokağa atlıyorum. Uzaklarda alarmlar çalıyor. Kılıcımla yalnızca savunmasız bir gardiyana karşı etkili olabilirim. En yakındaki ara sokağa dalıp gölgelere doğru süzülüyorum. Şimdi lağım fareleriyle saklanıp şehrin sakinlemesini beklemek zorundayım.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU NE BİÇİM BİR AYDI BEH! BİR OYUNU BİTMEDEN ÇIKAN İKİ OYUN, GERİYE DÖNÜP OYNANACAK BİR DOLU OYUN BIRAKTI ELİMİZDE. NEYSE Kİ ÖNÜMÜZDE KITLIK DÖNEMİ... NEY? WITCHER 3 MÜ? DYING LIGHT MI? ORDER 1886 MI?... HAYDA RİNNAAA RİNNA RİNANAAAAY!

FPS (First Person Shooter)

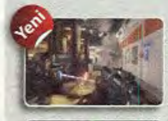
Yeni



FAR CRY 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

Üçüncü oyundan çok farklı değil, evet. Ama üçüncü oyundaki pek çok şeye hayran olmamış mıydık zaten? Onun üstüne çok daha "vahşi" bir vahşi yaşam ekleyerek yoluna devam eden Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Yeni



Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.



Destiny
PS3, PS4, 360, Xbox One
Halo'nun yapımcılarının eseri olanDestiny büyük tartışmalar arasında piyasaya çıktı. Birçok yönden eleştirilen oyun, aslında hayatına yeni başlıyor.



Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Klasik



Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



DRAGON AGE INQUISITION
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360

Dragon Age Inquisition, Bioware oyunlarının en iyisi değil belki, evet. Ama rol yapma oyunları söz konusu olduğunda, bu yılın en iyi büyük bütçeli oyunu. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz. Uzun süredir bu kadar ucu açık bir rol yapma oyunu görmemiştik.

Yeni



Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.

Yeni



Shin Megami Tensei IV
3DS
Yaratık avlayıp bunları füzyon etmeyi özlediyseniz, bir de "hikâye kenarda dursun, bana zindan verin!" diyorsanız kafanızı biraz zor kaldırırsınız.



Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.



Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.



Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik



Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4,XBOX ONE
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.

AKSİYON

Yeni



GRAND THEFT AUTO 5
PS4, XBOX ONE, PS3, 360

Neredeyse 1,5 yaşındaki bir oyunun burada YENİ ibaresiyle yer almasının sebebi ne ola ki? GTA 5'in yeni nesil konsollara çıkışıyla birlikte, bir anlamda, gerçekten de yeni bir oyun haline gelmiş olması... Oyuna eklenen FPS kamera açısı oynanışı, Los Santos'un gördüğünüz yönlerini o kadar değiştiriyor ki, oyunu PS3'te bitirmiş olsanız bile, geri dönmek isteyeceksiniz.

Yeni



Sunset Overdrive
Xbox One
Insomniac Games'in çılgın silahlı, çılgın düşmanlı, çılgın oynanışlı oyunu Sunset Overdrive, Xbox One sahiplerine aksiyonu dibine kadar yaşatacak.



Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.



The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'i başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.



The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.



Super Time Force Ultra
PC, Xbox One
STFU (Shut The Fuck Up gibin olmuş) her ölen karakterin bir sonraki nesle yardımcı olduğu mekaniğiyle ilginç bir oyun.

Bu ay birçok oyun ters köşe yaptı. İlk sorum: İyi yönde seni en çok şaşırtan oyun hangisiydi?

1. *Bu ay ne olmuş? Kim kimi ters köşeye yatırmış? Ben Fransız kaldım, hem de Unity oynamadan! :) - İHSAN*
2. *Dreamfall Chapter Book One: Dreamfall evreniyle pek alakası olmayan bünyemi saatlerce monitörün başına hapsetti. - UTKU*
3. *O kadar çok var ki. Ama hafızamda tam olarak yer etmiş, bir beklentim olmadığı halde dumur etmiş oyun Assassin's Creed 2'dir - SİNAN*
4. *Komik ama Far Cry 4 desem? Senaryo bittiğinde bu kadar etkileneceğimi düşünmüyordum. ORMAN YAKMAAAA!!! - SARP*
5. *Inquisition nasıl tatlı olmuş... Nasıl tatlı olmuş... Bu kadar şahane olmasını beklemiyordum. - ÖMER*

Peki kötü yönde şaşırtan oyunları hafızanda şöyle bir yoklarsan?

1. *Dragon Age 2. Bir de Modern Warfare 2. İkilettiler, kötü oldu. - İHSAN*
2. *Stronghold Crusader 2: İlk oyunun üstüne neredeyse hiçbir şey katamadan çıkan Crusader 2 oldukça moralimi bozdu - UTKU*
3. *Hah, bunun cevabı inanılmaz basit: Assassin's Creed Unity. O kadar ümitliydim ki, yerin dibine gömüldüm resmen. - SİNAN*
4. *Last of Us'tan bir ben etkilenmedim galiba. O kadar abartıldı ki, Remastered'dan tek duyduğum hayal kırıklığıydı. - SARP*
5. *FF10'dan sonra yeni bir efsane bekle ve karşına FF12 gibi bir saçmalık çıksın... -ÖMER*

Son olarak, hiçbir şey beklemediğin herhangi bir oyunda kendini kaybettiğin oldu mu hiç?

1. *Primordia. Beneath The Steel Sky kalitesi beklemiyordum, feci çarpıldım. - İHSAN*
2. *Cryostasis: Farklı senaryosu, değişik hikâye anlatımı ve mükemmel atmosferi ile beni gafil avlamıştı. - UTKU*
3. *Fez... Bir kişinin bir oyunu bu kadar girift, bu kadar güzel, bu kadar anlamlı ve bu kadar gizemli yapabildiğini hiç görmedim - SİNAN*
4. *Just Cause 2. Loot yok, başarım yok, ama ben yine de 2 yıl kadar açıp açıp oynadım. - SARP*
5. *"Ya insanlar CM diye bir oyundan bahsediyor, bir bakayım bakayım neymiş..." -ÖMER*

STRATEJİ



Civilization: Beyond Earth
PC
Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.



Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'larını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

DVO & ONLINE



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, XBox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar kaçırmasın.



The Sims 4
PC
Üçüncü oyundaki pek çok özelliğin yerinde yeller esse de, çıkacak ek paketleriyle onu geçeceğine eminiz.



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



GTA 5



Dragon Age Inquisition



This War of Mine

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Eh, gelecek oyunların miktarı on arı sinderella sinderella oynayabileceğimiz kadar azaldı. Darısı geride kalanlara :)

Oyun	Platform
ARALIK '14	
Assassin's Creed Rogue	PS3, 360
Assassin's Creed: Unity	PC, PS4, XBOne
Call of Duty: Advanced Warfare	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	PC
Construction Simulator 2015	PC
Dragon Age: Inquisition	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Emergency 5	PC
Escape Dead Island	PC, PS3, 360
Far Cry 4	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Football Manager 2015	PC
Grand Theft Auto V	PS4, XBOne
Halo: The Master Chief Collection	XBOne
IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad	PC
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	PC, PS4, PS3, PS Vita, XBOne, 360
LittleBigPlanet 3	PS4, PS3
Middle-Earth: Shadow of Mordor	PS3, 360
Minecraft - PlayStation Vita Edition	PS Vita
Minecraft - Xbox One Edition	Xbox One
Persona 4 Arena Ultimax	PS3, 360
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	3DS
Pokémon Alpha Sapphire	3DS
Pokémon Omega Ruby	3DS
Pro Evolution Soccer 2015	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
The Hunter 2015	PC
World of Warcraft: Warlords of Draenor	PC
OCAK '15	
Lara Croft and the Temple of Osiris	PC, PS4
Super Smash Bros.	Wii U
The Crew	PC, PS4, XBOne, 360
ŞUBAT '15	
Captain Toad: Treasure Tracker	Wii U
Cinemaware Anthology	PC
Dying Light	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Grand Theft Auto V	PC
Saints Row IV: Re-Elected + Gat Out of Hell	PC, PS4, XBOne
Saints Row: Gat Out of Hell	PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA



Sherlock Holmes: Crimes & P.
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Sessiz ve derinden devam eden Sherlock Holmes serisinin en son ve en iyi üyesi. 8 büyük suçu çözmeye hazır mısınız?



The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.



The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



Hack'n'Slash
PC
Oynadığınız oyunu bir yandan da Hack'lemek ister misiniz? Zeka küpü Double Fine'dan gelen bu oyunla artık bu mümkün.



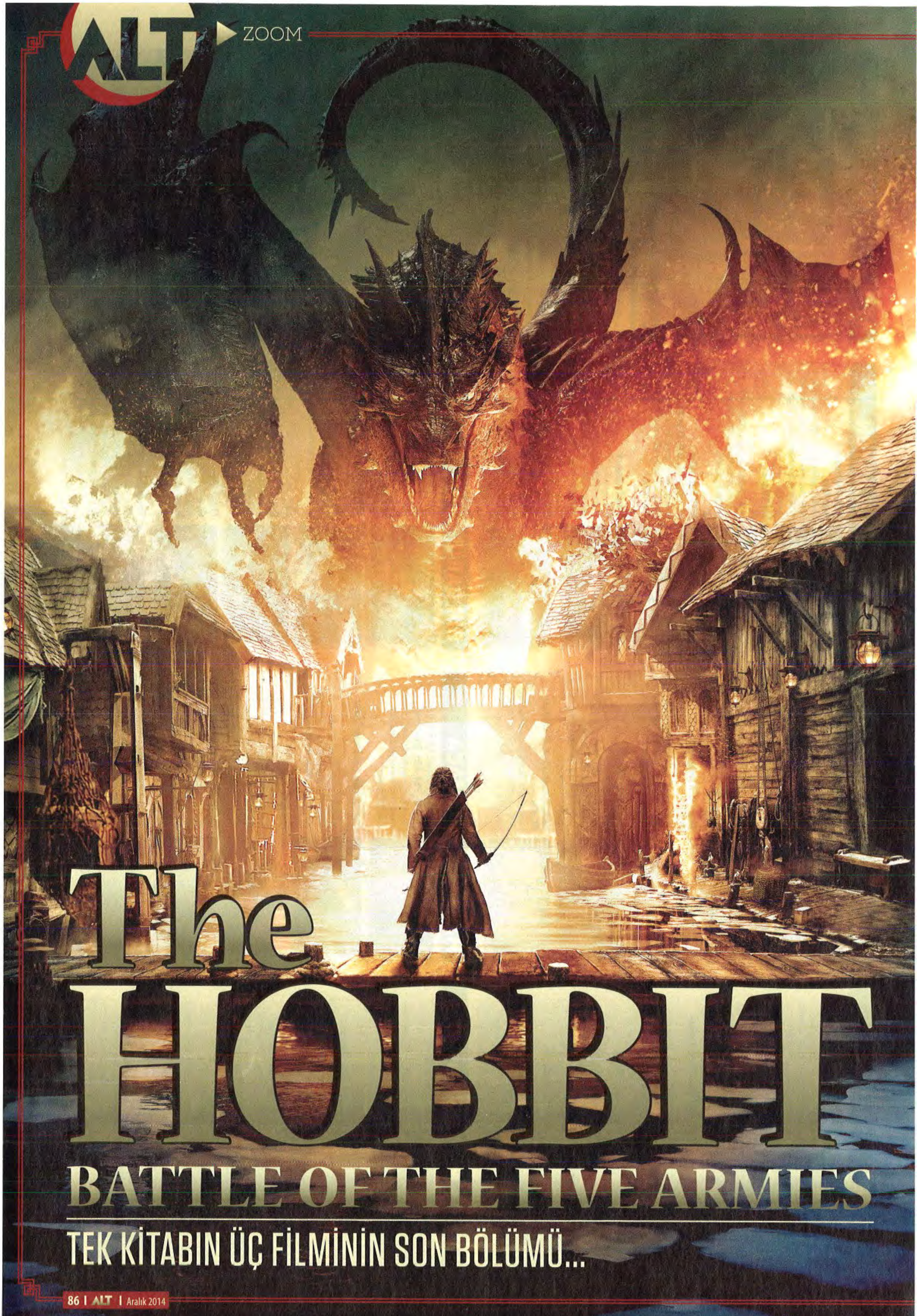
P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



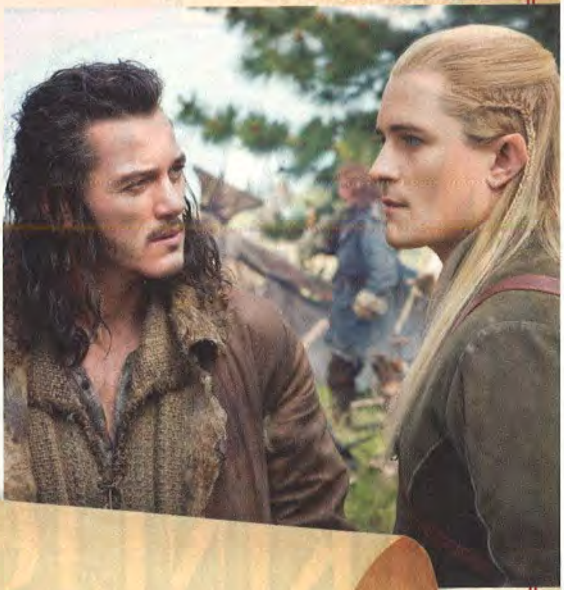
The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



The HOBBIT
BATTLE OF THE FIVE ARMIES

TEK KİTABIN ÜÇ FİLMİNİN SON BÖLÜMÜ...





Kasım ayının başında, bu yazıyı yazmak için oturduğumda daha filmin fragmanı ortalarda yoktu. Konu toplantıda gündeme gelince "Kötü yazarım ama, ona göre" diye uyarmıştım Serpil'i. Yol haritam mı? Elimde 2000 basımı *Hobbit* kitabım vardı ve 339 sayfa süren bu macerada ikinci filmin sonu 264. sayfaya tekabül ediyordu. Toplamda 75 sayfa süren olaylar, betimlemeler ve şarkılar karşımıza üç saatlik bir film olarak çıkacaktı. Saçmaydı, anlamsızdı, **Peter Jackson** en başında bu kitabı üç filme bölmemeliydi... Her zamanki tantanalar işte.

Ama sonra filmin fragmanı yayınlandı. İki dakika otuz üç saniyelik bir nerd-gasm. Eğer Kasım sayısındaki *Middle Earth: Shadow of Mordor* yazımı okuduysanız kendimi ne kadar açık fikirli görsem de Orta Dünya dendi mi hâlâ kaskatı kesilip örümcek beyinli halime geri döndüğümü öğrenmişsinizdir. Ama işler değişti, çünkü iki buçuk dakikalık o fragman göründüğünden çok daha fazlası benim için.

Filmin adının hakkını verdiğini öğrendik bir kere. Çünkü *Beş Ordunun Savaşı* (*Battle of the Five Armies*), aslen *Hobbit* kitabının arkasındaki "**Ekler**" kısmında yer alan ve *J.R.R. Tolkien*'in hikâyeyi genişletmek için yazdığı kısımda anlatılan bir olay. Hatta Türkçe çeviride *Hobbit*'in parçası olsa da orijinal lisanda (Elfçe değil, bildiğin İngilizce yahu) *Kral'ın Dönüşü* kitabının sonundadır.

Diğer yandan önceki iki filmde de eklenmiş olan Thranduil gibi karakterlerin aslında bir yeri olduğunu gördük. Evet, **Evangeline Lily**'nin karakteri Tauriel'in hâlâ yumuşatıcı bir aşk faktöründen fazla yeri olmadığının ya da Galadriel, Saruman ve Elrond'un sadece *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin seyircisini çekmeye yönelik bir tuzak olduğunun farkındayım.

Ama en örümcek beyinli halimle bile diyorum ki, varsın olsun.

Çünkü fragmanın tüm bunlara rağmen öğrettiği asıl önemli şey, bunun son olduğu. Orta Dünya'ya dair yakın zamanda görebileceğimiz filmler böylelikle sona eriyor. Artık içerik de yok çünkü. *Silmarillion*? Güldürmeyin beni. Jackson çalışkan ama dağınık bir yönetmen. Bugüne kadar *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesine dair tüm belgesellerden bunu rahatça yakalayabilirsiniz. *Silmarillion* gibi bir eseri derlemenin altından kalkamaz. *Hurin'in Çocukları* ya da *Kayıp Öyküler Kitabı* serisi? Ne tanınıyor, ne de o kadar ağır bağımsız hikâye anlatabiliyorlar. Belki bir gün *Silmarillion*, usta birisinin ellerinden BBC'nin *Sherlock*'u gibi dizi olarak karşımıza gelebilir. Ama o zamana kadar *Battle of the Five Armies*, bu dünyanın bize sunacağı son macera olacak. Jackson'ın portföyü zaten görsellikte ya da oyuncu seçiminde sıkıntısı olmadığını gösterdi bize. Hikâyenin temeli derseniz, Baba Tolkien'in sonunu getirdiği hiçbir eser kötü değildi. Kendi başına aldığı üçleme derdinin sonunu ise Jackson ve ekibi layığıyla getirecek gibi görünüyor.

Yazıya başlarken filmi ipe nasıl gereceğime dair türlü türlü fanteziler kuruyordum. Ama sonunda, günde iki kez fragmanı izleyip sırıtırken buldum kendimi. Güzel olacak dostlar, orijinal hikâyenin uzağında olması bu noktadan sonra fark etmez, etmemeli zaten. **-Sarp**

KİTABIN ÜÇLEME OLARAK ÇEKİLECEĞİ HABERİNE ÖFKEYLE YAKLAŞTIYSANIZ DA, ARTIK OLAN OLDU. SON FİLM VAR KARŞIMIZDA VE BUNDAN SONRA BAŞKA BİR ORTA DÜNYA MASALI GÖRÜNMÜYOR.

BEŞ ORDU DA NE?

Burayı spoiler vermeden anlatmanın bir yolu yok, hem zaten 1930'larda yazılmaya başlanan bir eser, ağlamayın n'olur. Smaug öldükten sonra (hiç beklemiyordunuz zaten) ve Erebor özgürleştikten sonra oradaki hazine Orta Dünya'nın halklarına dert olur. Thranduil önderliğinde Elfler de, Eragoth'un insanları da, cüceler de oradan bir pay ister. Üç kuruş hazinenin (ve Arkenstone'un) dağ gibi halkları birbirine düşürmesi yetmezmiş gibi goblinler ve warg'lar da bu üçlünün partisine limon suyu sıkmak ister. İşte bahsi geçen beş ordu bunlar. Aralarında ne döndüğünü, nasıl iyi ve kötü karakterlerin yükseleceğini söylemeyeyim. Ama bu hikâye, aksiyondan çok özellikle ilk üç ordunun ahlaki çekişmelerine sahne olur bolca.



MARVEL 3. FAZ TANITIM ETKİNLİĞİ

NİCE NİCE FAZLARA MARVEL!



Marvel Studios patronu **Kevin Feige** bir etkinlik düzenleyeceklerini duyurduğunda aslında çok heyecanlanmamıştık ama etkinliğin Los Angeles'da El Capitan sinemasında özel bir davet ile yapılacağını öğrendiğimizde içimiz pır pır etmeye başlamıştı. Daha önce Marvel'ın planlamadığı bir etkinlikti bu ve büyük şeyler gelebilirdi. Geçen ay sonunda gerçekleşen bu etkinlik ne yazık ki baskıya yetişememişti ama en azından kulağımıza çalınan **Civil War** dedikodularını sizlerle paylaşmıştık. Ve yanılmadık, Marvel sinematik evreninin 3. faz'ı *Captain America: Civil War* ile açılışı yaparak dev adımlar atacak. İşte bu etkinlik o adımların neler olduğunu duyurdu ve evet, az kalsın yüreğimize iniyordu!

Önümüzdeki 5 sene Marvel'ın 3. fazını bizlere sunacak ve tamamlayacak. 2. faz bir *Avengers* filmi ile değil *Ant-Man* ile sona erecek ve sonra 2016'da asıl büyük cümbüş başlayacak. Etkinlikte bu kadarını da beklemiyorduk dediğimiz çok şey oldu ama sanırım en önemlisi **Avengers**'ın 3. filminin isminin açıklanması ve filmin 2 bölüm halinde sinemaya gelecek olmasını öğrenmek oldu. **Infinity War** ismini alan film 2018 ve 2019'da 2 bölüm olarak vizyona girecek. Filmin ismine baktığımızda şöyle ilginç bir bilgi ile karşılaşıyoruz. Çizgi romanlarda yer alan Infinity War maceralarında kötü adam Thanos değildi, hatta kendisi Avengers ekibine dolaylı yoldan yardım bile ediyordu. Tabii sinematik evren çizgi film evreni ile tam anlamıyla bir gitmiyor ama teori üretmek serbest. 3. filmde sürpriz bir şekilde kötü adam **Magus** olabilir, demedi demeyin.

Avengers'ın son filmine giden yolda aramıza **Doctor Strange** ve **Black Panther**'in katılacağı da kesinleşti. Black Panther rolünde **Chadwick Boseman**'i izleyeceğiz fakat Doctor Strange için henüz net bir isim yok. Dedikodular **Benedict Cumberbatch** ya da **Joaquin Phoenix** üzerine yoğunlaşıyor. Yakın zamanda bu rolü kimin oynayacağı da Marvel tarafından açıklanır, merak etmeyin. Sayfanın bir yerlerinde kutu olarak göreceğiniz vizyon tarihlerine baktığınız zaman 3. fazın gittiği nokta ve süper kahraman kadrosunun ne boyutlara varacağı el ayak titreten cinsten. *Guradians of the Galaxy* ile uzay açılımını yapan ve devam filminde evreni genişletecek olan Marvel, Doctor Strange ile Marvel'ın mistik dünyasına da giriş yapacak. Bu sırada arası açılan Captain America ve Iron Man, Asgard'ı kaybetme korkusu yaşayan Thor, olayları uzaktan izleyen fakat topraklarına girilme potansiyeli olan Black Panther ve sürpriz bir şekilde duyurulan **Captain Marvel** ve **Inhumans** gibi isimler sinematik evrende heyecanın hiç dinmemesine ve gittikçe büyümesine vesile olacaklar. Marvel gerçekten inanılmaz bir takvim önümüze koymuş durumda. Neler olacağını düşünmek, teoriler üretmek, 3. fazdan sonrasını hayal etmek ve hepsinden önemlisi ömrümüz yeterse bunlara şahit olacağımızı bilmek Marvel'ın bize büyük bir hediyesi gibi adeta. Bana kalırsa eleştirmeye bile gerek yok, ortada büyük bir şov var ve tadını çıkartmak gerekiyor. **-Pozan**

TEORİLER

- Öncelikle bir çok karakterin hatta ana karakterlerden bazılarının 3. faz içinde ya da sonunda öleceğine kesin gözü ile bakıyoruz. Gerek oyuncuların sözleşmeleri, kariyer planları, evrene yeni heyecan getirmeye çalışmak gibi durumlar buna sebebiyet verecektir. **Thor, Iron Man, Nick Fury** ve **Captain America**, 3. fazın sonunda ya dramatik bir şekilde ya da yerinde bir kurgu ile aramızdan ayrılacak ilk isimler olacak gibi.
- Bu uzay açılımı **Hulk**'a da yarayabilir. Dünya için tehdit haline gelmeye başlayan Yeşil Dev'i el birliği ile uzaya yollayan süper kahramanlar olası bir **World War Hulk** ya da **Planet Hulk** filmlerine sebebiyet verebilirler. E söz konusu uzay ise Marvel'ın genelde oralarda gezen ekipleri de olaya dahil olabilir.
- Civil War'da olası bir **Spider-Man** katılımından daha önce de bahsetmiştik. Disney önümüzdeki 5 yıl içerisinde kazanacağı onlarca milyar dolara, Marvel'ın bütün sinematik kahramanlarını satın alabilir ve evreni tek bir noktada toplayabilir. Bu çok büyük bir ütopya ama olduğu takdirde kalp krizinden gidecek bir çok insan tanıyoruz.





KESİNLEŞEN TARİHLER

- 6 MAYIS 2016 — CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR
- 4 KASIM 2016 — DOCTOR STRANGE
- 5 MAYIS 2017 — GUARDIANS OF THE GALAXY 2
- 28 TEMMUZ 2017 — THOR: RAGNAROK
- 3 KASIM 2017 — BLACK PANTHER
- 4 MAYIS 2018 — AVENGERS: INFINITY WAR: PART I
- 6 TEMMUZ 2018 — CAPTAIN MARVEL
- 2 KASIM 2018 — INHUMANS
- 3 MAYIS 2019: — AVENGERS: INFINITY WAR: PART II



ONUN ADI THE FORCE AWAKENS!

Şu ismin açıklanması için nefesimi falan tutuyor olsaydım çoktan uzayda balon olmuş uçuyordum sevgili okur. Ama oldu, nihayetinde yeni Star Wars filminin adını sanını falan da öğrenmiş olduk. Gerçi çok da önemli değil, biz yine önceki filmlere yaptığımız gibi Ep. VII deyip yolumuza devam edeceğiz. Neyse, gelelim *The Force Awakens*'da isim dışında yeni ne gelişmelerin olduğuna.

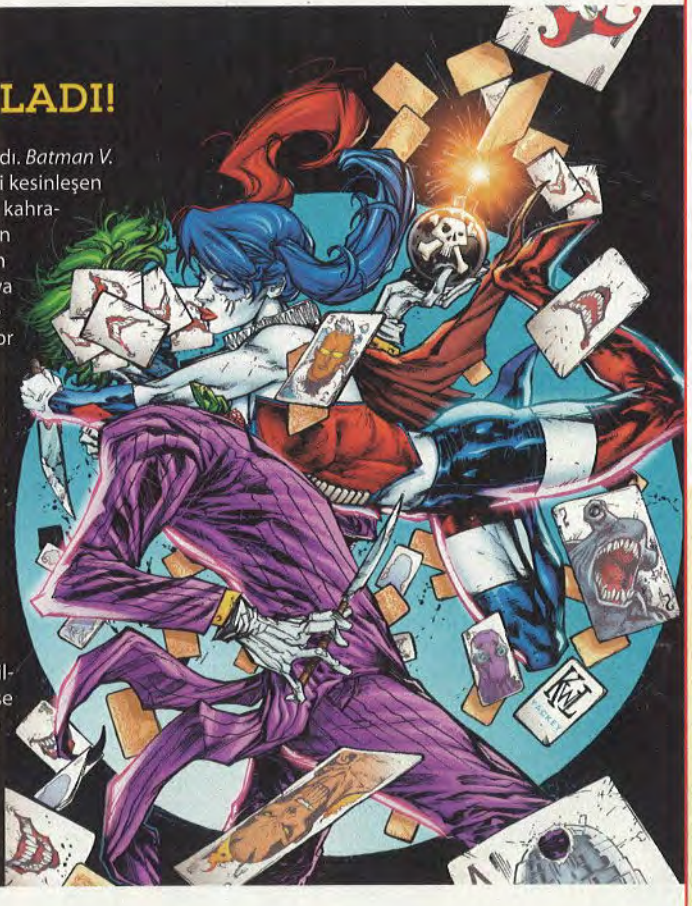
Film bitti aslında. Yok yok şaka, bitmedi... Kafa karışıklığını açıklayayım: Ep. VII'nin çekimleri bitti, hatta **JJ Abrams**, **Kathleen Kennedy** ve **Bryan Burke** ekibe duygulu bir de mektup yazdılar. Ama daha bunun kurgusu var, montajı var, sesi var, görsel efekti var. Film, özellikle son iki film gibi CGI'a daldırılıp çıkarılmayacağı için işin büyük kısmının bittiğini düşünebiliriz. Belki de düşünemeyiz. Evet, yukarıya yuvarlamak için aceleci davranmış olabilirim...

Bir de filmde bir Death Star ihtimali pörtledi. Apple Watch'tan etkilenen Abrams, bunu belirten bir notla tweet yayınladı. Notun kendisi alakasız olsa da, bulunduğu masanın üstündeki yansıma Death Star'ların dokusuyla süslü. Hemen not düşelim, Star Destroyer'lar ya da diğer İmparatorluk araçlarının iç dekorasyonu aynı şekilde değil. Death Star ihtimalini kabak gibi ortaya koyan da bu zaten.

Son olarak teaser'dan bahsedelim: *The Force Awakens*'ın ilk teaser'ı Kasım'ın son haftasında yayınlandı. Uzatmanın alemi yok. Kesin hükümlere varmadan bir göz atın: *tinyurl.com/ogz86-force* **-Sarp**

SUICIDE SQUAD TOPLANMAYA BAŞLADI!

DC'nin sinematik evreni gittikçe uçmaya başladı. *Batman V. Superman: Dawn of Justice*'in ardından gelmesi kesinleşen *Justice League* filmi ve orada toplanacak süper kahramanlar bir yana, Warner Bros şimdi de bu evren için bir çok kötü adamı bir araya getirecek olan **Suicide Squad** için rüya gibi bir kadro kurmaya hazırlanıyor. Kötü adamları odağına alıp bir de onlara empati besletmeye çalışmak oldukça zor iş ama yönetmen koltuğunda **David Ayer**'in olması içimizi biraz rahatlatıyor. Yani DC sinematk evreni belki de hiçbir empati derdinde olmayarak saf ve karanlık kötülüğü bize anlatacak bir filme de imza atabilir. Ekipte **Harley Quinn, Joker, Lex Luthor** ve **Deadshot**'ın olacağından eminiz fakat diğer süper kötülerden henüz net bir bilgi yok. **Will Smith, Tom Hardy, Margot Robbie** gibi isimlerin filmde yer alacaklarına %99 gözüyle bakılıyor. Bir tek Margot Robbie'nin Harley Quinn karakterini canlandıracağından eminiz. Dedikodular arasında **Jesse Einsenberg**'in Lex Luthor olarak filme katılacağı ve (sıkı durun) **Jared Leto**'nun ise **Joker** olarak görüleceği söylentileri var! Yıldızı gittikçe parlayan **Jai Courtney** ise **Deadshot** rolü ile karşımıza çıkabilir. Şöyle bir bakınca olası böyle bir kadro *Batman V. Superman* filminden bile çok daha heyecan verici değil mi sizce de? **-Pozan**





▶ GEORGE ORWELL'İN 1984'Ü YENİDEN SİNEMAYA UYARLANIYOR

Big Brother kavramını hayatımıza sokan harika distopya romanı 1984'ün tıpkı adı gibi 1984 yılında Michael Radford tarafından çekilen, John Hurt'ün başrolünde olduğu, orjinaline son derece sadık ve dönemin ötesinde bir film uyarlaması vardı bildiğiniz üzere. Sony, resmi olarak yaptığı bir duyuru ile bu kitabı yeniden yorumlayacaklarını yakın zamanda bildirdi. Eski filmin yeniden çevrimi değil, kitabın yeni bir uyarlaması olarak karşımıza çıkacak olan filmi yönetmesi için ilk düşünülen isim Bourne serisinden ve Captain Phillips'den tanıdığımız usta yönetmen Paul Greengrass oldu. Kendisi şu anda yeni Bourne filmi üzerinde çalışmakta, o yüzden yeni 1984 uyarlamasını en erken 2018 yılında görürüz gibi geliyor. Neyse, 2084'den iyidir.

▶ YENİ JAMES BOND FİLMİNİN KADROSU VE KÖTÜ ADAMI BELLİ OLDU

Skyfall ile birlikte çıtayı iyice yükselten Bond serisi, 2015 yılında 24. filmi ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bond rolünde yine Daniel Craig'i izleyeceğimiz filmin ilk açıklanan oyuncusu en son Guradians of the Galaxy'den Drax the Destroyer rolü ile hatırlayacağımız Dave Bautista olmuştu. Kendisinin kötü adam rolünde olacağını düşünen seyirci son açıklanan oyuncu kadrosu ile ters köşe oldu. Bautista'nın yancılığını yapacağı asıl kötü adamımız 2 Oscar ödüllü Christophers Waltz olacak! Bu harika bir haber çünkü Waltz kötü adam performansı konusunda gerçekten inanılmaz yetenekli. Bu konuda çıtayı daha da yükselteceğine eminiz. Kötü adamın ardından tabii ki hemen gözler yeni Bond kızına çevrildi. Blue is the Warmest Color'dan hatırlayacağımız Lea Seydoux ise yeni Bond kızı olarak karşımıza çıkacak. Bir de araya 12 Years A Slave'den Oscar adaylığı bulunan Chiwetel Ejiofor'u ekleyen yapımcılar harika bir kadro ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Heyecan dorukta.

▶ MARTY FRIEDMAN DERS VERMEYE GELİYOR!

Öncelikle bunun bir konser haberi olmadığını söylemek gerek, evet biz de şaşkınız. Dünyanın en iyi gitaristleri arasında gösterilen, Megadeth'in solo gitarcısı Marty Friedman kısa süreli ve ders niteliğindeki bir sohbet adına İstanbul'a, hatta Kadıköy'e geliyor. KadıköySahne isimli mekanda sadece 150 kişinin katılabileceği 2 saatlik bir etkinilk kapsamında meet&greet yapacak olan usta gitariste sorular sorabilecek, hatta ufaktan ders bile alabileceksenız. 150 kişi ile sınırlı olan biletleri göze aldığımızda elinizi çabuk tutsanız iyi edersiniz. Etkinlik, 14 Aralık tarihinde gerçekleşecek. Darısı Dave Mustaine'in başına.

SPAWN

Zincirlenemeyen, Zincirleyen Anti-Kahraman

Karmaşık bir duygudur öfke. Birçok insan öfkeden korkar. Yaptıklarından, yaptırabileceklerinden. Fakat bir-iki sert kavga geçirmiş çoğu kişi bilir ki doğru şekilde kanalize edilen öfke çok faydalı bir yoldaş olabilir. İşte kimliğini, yerini, geçmişini hatırlamadan, fırtınalı bir gecede kendini lanetli bir New York kilisesinin çatısında bulan **Spawn** için öfke, onu ölü bedeninin içinde "hayatta" tutan yegane şey.

Elbette adı her zaman bu değildi, ve dünyaya simbiyotik zırhından fırlayan zincirlerle kaplı bir cehennem askeri olarak gelmedi. Spawn, bir zamanlar **CIA**'in gizli operasyonlarında yetkili, Sam Fisher tadındaki asker **Al Simmons** olarak bilinir. Simmons, ülkesi için savaştığına inanarak yüzlerce kişi öldürmüştür. Fakat zamanla karşısına çıkan bilgiler, onu öldürdüğü bazı insanların siviller olabileceği ihtimaline götürünce, CIA'den ayrılma kararı verir. İkna edilmeye çalışılmasına rağmen kararından vazgeçmeyince CIA tarafından öldürülür. Hayatı boyunca bir sürü sivili öldürmüş olduğu için de ruhu cehenneme gider.

Cehennemde, karısı **Wanda**'yı tekrar görebilmek adına Şeytan benzeri yaratık **Malebolgia**'ya ruhunu satar. Ve böylece kilisenin tepesinde kafası karışık bir biçimde oturan yaratığa döneriz: Aradan beş yıl geçmiş, kocasının mezarlıktaki bedeni çürürken Wanda acısını aşıp, Al'ın en iyi arkadaşı **Terry** ile evlenmiştir.

Spawn, alışılandan çok değişik bir karakterdir. "Cehennemden geliyor olması", onun bütün güçlerini sihirli ıvır zıvıralarla açıklayıp atmak için bir bahane olarak kullanılmaz. Tüm güçlerinin ve ekipmanının bir hikâyesi vardır. Cehennemden gelen ölü vücudu dünyadaki cesedinin bir yansımasıdır, çünkü gerçek vücudunun kalıntılarını dünya üzerindeki mezarını kazınca bulur. Karakterin belki de en ikonik tarafı olan kostümünün bile bir kişiliği, hikâyesi ve bağlı olduğu kuralları vardır.

Son derece karanlık ve vahşidir, Spawn'ın kendisi de, hikâyesi de. Onu öldürenlerden intikam almak, Wanda'yı güvende tutmak ve çoğu zaman da sırf biraz öfke atmak için arkasında kan ve tüten dumanlardan bir iz bırakarak talan eder **New York** şehrini. Düşmanları da çoğu zaman kendisi kadar absürttür. Mafya cyborg'larla, cehennem iblisleriyle, melekler ve vampirlerle savaşır, fakat aynı zamanda çocuk tacizcileri ve evsiz arkadaşlarını rahatsız eden küçük çetelerle de. Spawn için en büyük mücadelelerden biri de şeytani doğası ve gittikçe kötüleşen bir dünyada, sahip olduğu insanlık kırıntılarına tutunmaya devam etmektir.

Fakat yeri gelir, Spawn içindeki öfkeyi tutkuyla kucaklar. Ve o zamanlarda özünde iyi bir adamın hangi seviyelere gidebileceğinin sınırları test edilir adeta. Bazı zamanlar, işin arkasında devasa bir amaç veya görev yoktur. Ailesi ve arkadaşları güvende olduktan sonra, Spawn için cehennem yaratıklarına karşı yıkım ve mücadele artık neredeyse işin estetik boyutudur. Baş düşmanı **Violator**'ın amacı, Spawn'ı cehennem adına savaşmaya ikna etmektir. O yüzden ettikleri mücadelelerde aslında her zaman bir soru vardır arka planda: Her mücadelede Spawn biraz daha bıkıp biraz daha vahşileşirken, acaba savaşta yenilse bile amacına ulaşmakta mıdır Violator?

Neredeyse her çizgiroman karakteri gibi Spawn da asla rahat yüzü görmez. Cennetten gönderilen sinir bozucu meleklerden tutun, cadı veya samuray zebani avcılarına, peşinde her zaman istemediği bir tür bela, onu sadece bir cehennem yaratığı olması sebebiyle New York'un ve daha karanlık alt boyutların sonsuz koridorlarında kovalar. Spawn için kavga her zaman sürmektedir. Et, kan ve betondan oluşan bu terli şehir, kendisi gibi adresi olmayan, sırf bulunduğu vaziyet yüzünden insan bile sayılmayanların üzerine basmaktadır dolunaylar boyunca.

Al Simmons güç veya sorumluluk üzerine yazıp çizmek istemez, yalnızca karısına sarılabilmek, eski gazete ve kartonların ateşinde diğer evsizlerle ucuz şarap içmek, gülmek ve anlaşılmak ister, her insan gibi. Bunları yakaladığı bir zaman gelecek midir bilinmez, ama herkes onun güçlerini isterken Al için asıl mücadele o güçlerin kendisini yok etmesine engel olmaktır. Fakat son ne getirecek olursa olsun, kızıl pelerinli figür o dakikaya kadar New York'un ezilmişlerini kollayacaktır, yorgun bir ara sokakta, çöplerin arasında, cehennemin zincirleri etrafına dolanmış halde. **-Erim**

Anti-Kahraman

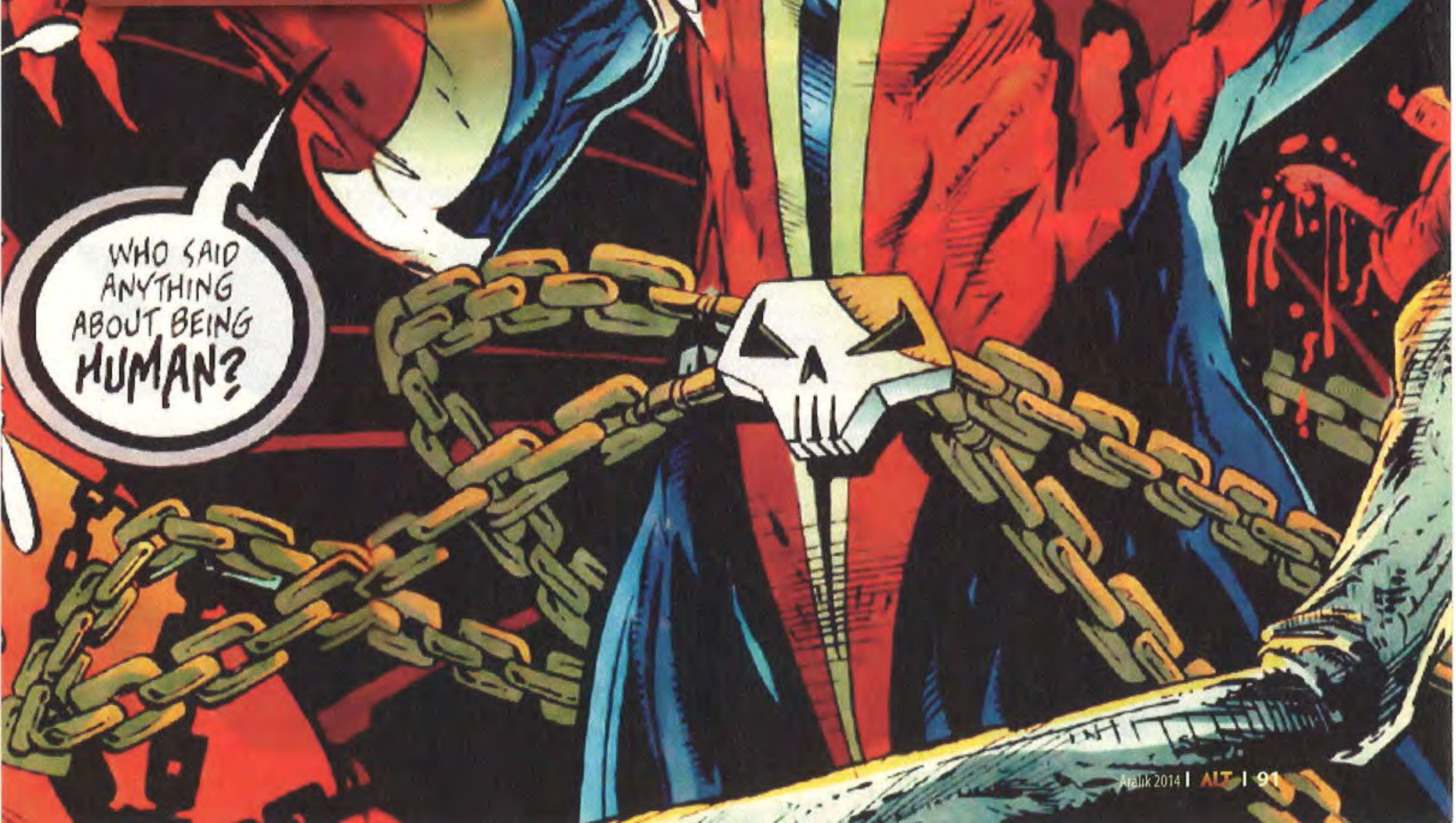
Image Comics'in kurucularından, efsane sanatçı **Todd McFarlane**'in yarattığı Spawn, özünde McFarlane'in en ikonik, en karakteristik yaratısıdır. Kurulduğu yıllarda endüstrinin geri kalanına karşı büyük bir mücadele veren Image, diğer gruplardan farklı yönlere gitmeyi hedefleyince, McFarlane de lise yıllarında tasarladığı karakteri Spawn'ı alıp tasarımı biraz geliştirerek ilk olarak 1992 yılında Image'in en popüler serisi olarak başlatır. O dönem çizgiromanlarda popüler olan, iyi kalpli, düşmanlarını öldürmeyen, genelde beyaz ve yasaların yanında olan kahramanlar akımına bir tepki gibi ortaya çıkar. Spawn cehennem güçlerine sahiptir. Silah kullanmaktan, küfür etmekten, öldürmekten fazla çekinmez. Sivilleri öldürmekten çekinmeyen bir Amerikan devleti tablosu çizilir ve o, bu devlet tarafından öldürülmüştür. Spawn'ın dünyası da olabildiğine karanlıktır. Evsizler, çocuk tacizcileri, seri katiller vb. öğeler tüm çıplaklığıyla ele alınır. Bütün seri boyunca mümkün olduğunca kanlı çizilmiş savaş sahneleri, adeta birbirlerinden vahşi olmak için aralarında yarışırlar. Ve McFarlane'in inatçı çizgisi başarılı da olur: Kısa süre içinde bütün çizgiromanlarda bir "ciddileşme", daha karanlık konulara doğru yaklaşma, bir tür "olgunlaşma" görülür. Spawn serisi, "anti-kahraman" akımını kuvvetlendirerek, çizgi roman anlatıcılığında olgunlaşmayı getiren en önemli güçlerden biri olmuştur desek yalan olmaz.



ŞEYTAN PARAZİT GİYER

Partiye giderken ne giydiğiniz önemli tabii. Özellikle parti, kafatasınızı lanetli bedeninizden ayırıp, beyninizi yemek isteyen cehennem iblisleriyle doluysa! Ve Spawn, giyinmeyi bilen bir zebani. Cehennemin dördüncü çemberindeki yedinci ev olan K Evi'nden, parazit Leetha'yla tanışın. Cehennemde yetişen bir parazit türü olan necro-plasma bazlı canlı Leetha, aslında Al Simmons'dan tamamen ayrı bir yaratıktır. Simbiyotik bir ilişki içinde Spawn'ın lanetli bedenine tutunur, sinir sistemine bağlanır ve üzerinde taşınmak adına ona hizmet eder. "Kostümün" herhalde ilk göze çarpan özelliği, devasa kırmızı pelerinidir. Pelerin, plazmasındaki moleküllerin arasını açıp-kapatarak duruma göre uzayıp kısalayıp, uzayabilir. Yeri geldiğinde o kadar genişler ki, Spawn'ın rüzgarda yamaç paraşütü yaparcasına uçmasını sağlar. Zincirleri de unutmayalım. Sinir sisteminin algılayabileceği en üst hızda tepki veren bu kırılmaz, cehennem ateşinde dövülmüş çelik bebekler, Spawn'ın üzerine doğru uçan mermileri durdurmaktan tutun, Spider-Man gibi ortalıkta sallanmasına kadar her işe yararlar. Sanki yeterince havalı değilmiş gibi, hikayenin ilerilerinde Leetha da evrimleşerek, yeni güçler edinir. En başta kırmızı-mavi-beyaz iken, ileride sadece kırmızı-siyah renklere bürünür, zincirleri şekil değiştirebilme özelliği kazanır, eldiven ve bot kısımları gelişerek, içinden dikenler çıkarabilen zırhlara dönüşür.





Sinema bir çeşit rüya ise, bu rüyanın kâbuslara yaraşır yaratıklarla dolup taşmasına şaşırmamak gerek. Yönetmenler bu yaratıkları genellikle sosyal paranoyalar veya kişisel korkularını yansıtmak için kullandılarsa da biz izleyiciler için onlar hep saf korkunun bir biçime kavuştuğu ve asla karşılaşmayacağımız için sevdiğimiz öğeler olacak. Gelin bu arkadaşlara bir selam verelim, sonra gidip yorgan altında kendimizi güvende hissetmeye devam edebiliriz. Biliyorsunuz, örtünün altındaysanız kimse size bir şey yapamaz. **-Eren E.**

10



KING KONG - KING KONG (1933)

Bundan 80 yıl önce Manhattan'ın altını üstüne getiren dev bir goril hakkındaki filmi izleyenlerin yaşadığı şoku düşünemiyorum bile. Zamanının ötesinde efektler ve safi maceraperest ruhla kotarılmış **King Kong**, bir canavardan beklemediğimiz kadar karmaşık bir yapıya sahipti. Aşık oluyor, aşkı için savaşıyordu ve tabii ki çok sevildi. Gerçi o sinema salonlarındaki hayret nidalarını bugün rahatlıkla hayal edebilirsiniz.

PREDATOR - PREDATOR (1987)

80'lerin bilindik aksiyon filmlerinden biri gibi başlayan film ikinci yarısından itibaren av ile avcının yer değiştirdiği vahşi bir bilim-kurguya dönüşüyordu. Çirkinlikte galakside rakip tanımayan ve Arnold ile uğraşmadığı zamanlar Alien avlayan bu uzaylı ırk sonradan gelen filmleri, çizgi romanları, oyunları derken epeyce sevildi. Özellikle teknolojı kokan ekıpmanları onu en korkulası yaratıklardan birine dönüştürüyor.



9

8



GREMLİNLER - GREMLINS (1984)

Gizemli bir dükkandan şirin mi şirin bir yaratık alırsınız, eve gelirsiniz ve besleyip büyütme talimatlarına uymazsanız elinizde nur topu gibi bu yeşil canavarlardan olur. Gizmo'nun uysallığı ve masumiyetine karşılık Gremlinlerin kural tanımazlığı ve yarattıkları yıkım hâlâ çok eğlenceli. Aman gece yarısından sonra beslemeyin. Islatmamaya da özen gösterin tabii.

CLOVERFIELD CANAVARI - CLOVERFIELD (2008)

New York pek çok kez yıkıldı filmlerde fakat böylesi gerçekçi ve ürkünç şeklini görmemiştik doğrusu. Aslında şeklini bile her ayrıntısıyla seçtiğimizi söyleyemeyiz. Garip mutasyon teorileri ve kurumsal şirketlerin etkileri ile oluşan dev bir yaratığın yarattığı dehşet, sahte belgesel formatında iyice geriyordu. Aslında şehrin kaosundan kurtulmak isteyen esas yaratığımız ise göründüğü her anda ortamı insanlara dar ediyordu.



7

6



HAN NEHRİ CANAVARI - THE HOST (2006)

Güney Kore'nin merkezindeki Han nehrine dökülen kimyasal atıklar vatandaşa yol, su ve bu hayli korkunç canavar şeklinde geri dönerken, biz de bir ailenin bu arkadaş ile olan mücadelesine tanıklık ediyorduk. Her ne kadar tek filmi olsa da vahşiliği ve gücü ile akıllarda kalan, görsel olarak da etkileyici bir yaratıktı bu amansız garabet.

TREMORLAR - TREMORS (1990)

Yeraltından gelen dev solucanımsı yaratıklar ne kadar eğlenceli olabilir ki? Fazlasıyla! Zira **Kevin Bacon**'ın henüz toy bir aktörken kapıştığı bu yaratıklar sakin bir kasabanın altını üstüne getiriyorlardı gerçek anlamda. Süper bir video eğlenceliği olan Tremors'daki dev solucanlar epey tutmuş olacak ki vasat iki devam filmine daha konuk oldular. Vasat kelimesini boşuna etmedim; o filmlerin varlığını acıyla anıyoruz.



5

4

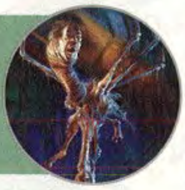


SULLY VE MIKE - MONSTER INC. (2001)

Araya bu ikiliyi almasak olmazdı tabii. Kendi dünyalarından buradaki çocukların odalarına girip onları korkutarak geçimlerini sağlayan bu ikili, insan çocuğu Boo ile yolları kesiştiğinde komedinin tavan yaptığı bir maceraya atılıyorlardı. Şirin mi şirin bir sürü yaratığa ev sahipliği yapan Monsters dünyası kitleler tarafından çok sevilirken aralarından su sızmayan bu renkli ikili de unutulmazlar arasında yerlerini aldı.

THE THING - THE THING (1982)

Soğuk Savaş döneminin yaşattığı en büyük travmalardan biri, en yakınından bile şüphelenme duygusunu bünyelere zerk etmesi idi. **The Thing** tam da bu fikrin eseri, organik hemen her şeye dönüşebilen ve kutupların amansız doğasından bile korkunç bir yaratıktı. Dönüşüm sahnelerinde uğradığı deformasyonlar ve grotesk tasarımı bir dönemin çocuklarının zihnine kazınan bu arkadaş sinema tarihinin en sinsi ve acımasız yaratıklarından birisi.



3

2



GODZILLA - GOJIRA (1954)

Japonya'nın medar-ı iftiharı, şehirlerin korkulu rüyası **Godzilla**'nın ilk çıkışı nükleer yıkımın yarattığı travmanın bir yansıması idi. Ama ne olduysa oldu, bu dev kertenkele yıllar içerisinde bir sürü gayri ciddi filme de malzeme oldu. Geçen yılki Hollywood uyarlaması ile yeniden karizmayı düzelten devasa dostumuz her seferinde yaratmayı başardığı yıkım ile 'Canavarların Kralı' lakabını sonuna kadar hak ediyor.

XENOMORPH - ALIEN (1979)

Şaşırmadınız değil mi? İzleyen hemen herkesin kâbuslarına en az bir kez girdiğini tahmin ettiğim bu en has 'yaratık' ile tanışmamızın üstünden 35 yıl geçmişse de bilinçaltımızda yarattığı gerilim halen tazeliğini koruyor. Sentetik mi organik mi kestiremediğimiz görüntüsü, embriyoyken bile aşırı tehlikeli olması ve tabii ki 'akıl alan' çene darbesi kendisini unutulmaz kılan özelliklerden. Yaratıcısı H.R. Giger'ı da saygı ile anıyoruz.



1





ASTERİKS VE PİKTLER

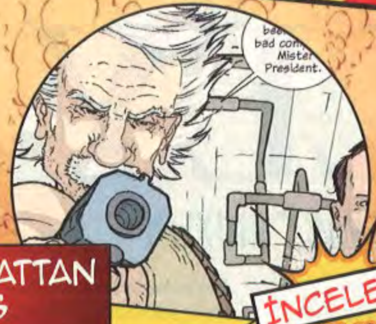
UNUTULMAZ GALYALI İKİLİ, PİKTLERE MİSAFİR OLUR

İNCELEME

Okuma – yazma öğrenmeden önceki dönemlerden kalma bir hâtıradır benim için *Asteriks* serisi. Ülkemizde 1970'li yıllarda yayımlanmaya başlamış, **Halit Kıvanç**'ın özenli çevirisiyle okuyuculardan büyük ilgi görmüştü. Halen de, tüm dünyada gerçekten *"7'den 70'e"* herkesin keyifle okuyacağı çizgi romanlar arasında yer almayı sürdürür. Yazarı **René Goscinny**'nin 1977'deki ölümünden sonra, çizer **Albert Uderzo**'nun tek başına devam ettirdiği serinin son kitabından bahsedeceğim bu ay kısaca. Asteriks ve Piktler'in önemli özelliği; ilk defa Goscinny ve Uderzo'dan farklı yazar ve çizerler (*Ferri ve Conrad*) tarafından yaratılmış olması. Her öyküsünde İspanya, Mısır, Belçika gibi değişik ülkeleri ziyaret eden Asteriks ve Oburiks ikilisi bu kez *"kuzenleri"* bir Pikt'e yardım etmek amacıyla İskoçya'ya gidiyorlar. Bir Asteriks klasiği olarak, tabii ki deniz yolculuğunun ortasında korsanlar pataklanıyor, kıyıya çıkınca Oburiks'in doğaüstü gücü, Asteriks'in pratik zekâsı sevimli, yumuşak espriler eşliğinde devreye giriyor. Başarılı çeviriyi tebrik ediyor, ama gene de *"Metrobüs"* gibi güncel göndermeler yerine, eski sayıların Hopdediks, Dertsiziks gibi isimlerini saygıyla anarak tüm okurlara öneriyorum bu renkli, güzel çizgi romanı. -**Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eskiyle yoğurulmuş bir yaşama ilaç gibi geldi diyebilirim.*

★★★★☆



GRAND DUC

İNCELEME

ÖZGÜR OLMAK İÇİN NE KADAR YÜKSEĞE UÇMAK GEREKİR?

Çizimden hayatını kazanan bir insan olarak ne zaman bir Fransız/Belçika ekolü çizgi-roman görsem böyle bir boynumu büker, yeterince çalışmadığımı düşünürüm. Gerçekliği son derece özgün biçimde stilize eden **Corto Maltese** ve çocukluğumuzun kahramanı *Red Kit* hep bu ekolden çıkma çizgi-romanlardır. Elimdeki mini-seri Grand Duc ise daha gerçekçi çizim ve boyamalara sahip, hani neredeyse blockbuster film ayarında bir çizgi-roman. II. Dünya Savaşı'na dahil olmuş otantik uçaklara meraklıysanız bu öykü bulunmaz bir nimet. Üstelik hayli savaş karşıtı ve hem Almanların hem de Rusların cephesinden anlatılan tutkulu bir hikâyeye de sahip. Ana karakterimiz **Wulf**, Almanların as pilotu olmasına karşın Nazilerden nefret etmektedir ve tek isteği savaştan sonra evde onu bekleyen kızına geri dönmektir. Rusların tarafında ise *"Gece Cadıları"* lakaplı kadın pilotlardan oluşan bir ekibin başı olan **Lilya** vardır. İkisinin kaderleri öykü boyunca bir çok kez kesişir ve Almanların ihtişamlı çöküşü yaklaşırken savaşın bir kazananı olmadığı fikri hemen her karede bize aksettiriliyor. Özellikle uçak, tank ve pin-up tadında kadın çizimlerinin üstadı **Romain Hugault** burada döktürmüş, zaman zaman dondurulmuş film karelerine bakıyor hissi yaşayacaksınız. Eseri dilimize kazandıran **Çizgi Düşler Yayınevi**'nin de çeviri ve dizgi konusunda iyi bir iş çıkardığını söyleyebilirim. Grand Duc hem tek tek hem de 3 cildin toparlandığı hardcover bir edisyona sahip. Savaş temalı serilerden hoşlananlar zaten kaçırmayacaktır, Fransız tarzına yabancı olanlar için de harika bir giriş niteliği taşıdığını da rahatlıkla söyleyebilirim. Uçuşlar başlasın! -**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Muhteşem çizimleriyle baş döndürürken, güçlü bir savaş-karşıtı mesaj vermeyi de ihmal etmiyor.*

★★★★☆





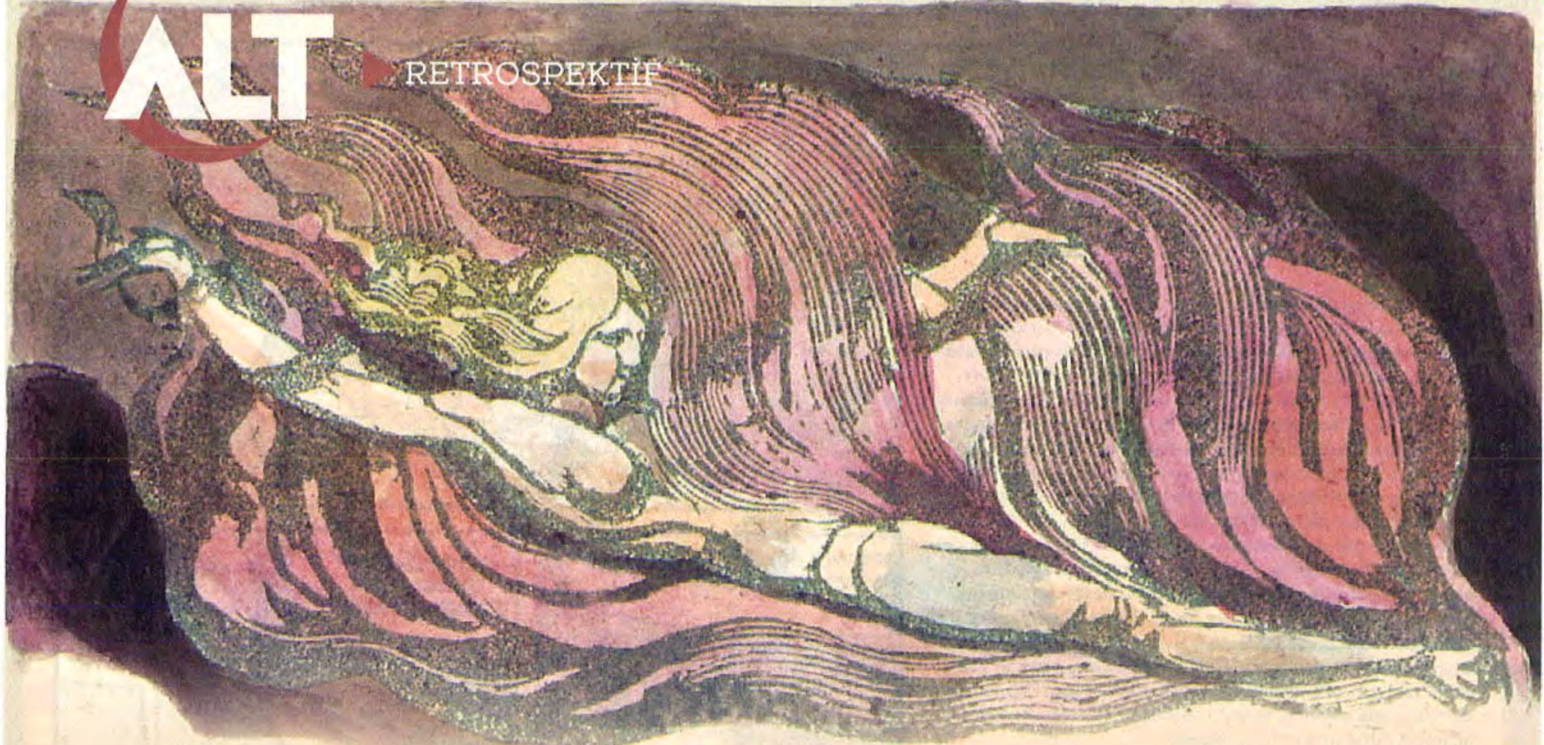
THE MANHATTAN PROJECTS

İNCELEME

EINSTEIN'IN DİL ÇIKARIĞININ ARDINDA YATAN GERÇEKLER

Eğlence sektörü ekmeğini daha ne kadar yiyecek bilemem ama bir oyuncu olarak İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan zamanında ne kadar bıktıysam, bu tarihi kara lekeyi bir zemin olarak kullanan kurgulara da o kadar bayılıyorum. *Manhattan Projects* de onlardan bir tanesi. Amacı ve sonucu **atom bombası**nın yapımı olan Manhattan Projesi'ni bilirsiniz, çizgi romanımız ismiyle malum projeye çoğul takısı getirirken olayın çapını da epey büyütüyor aslında; çünkü alternatif tarih çizgisine kayan seri, devletler arasında sadece atom bombası yapımından ibaret olmayan bir teknoloji savaşını konu alarak başlıyor. Savaşın tarafı olan ülkelerin her birinden ünlü bilim adamlarını başkarakterler olarak önümüze koyuyor. Hizmetkâr rolünde başlayan çatlak bilim adamlarımız bir yerden sonra teknoloji savaşının işçileri olmaktan bıkıp başkaldırınca ortalık epey şenleniyor ve konu hem olayların genelinde hem karakterlerin özelinde çok farklı yerlere kaymaya başlıyor. *Avengers* ve *New Avengers* serilerini yıllardır çatır çatır götüren **Jonathan Hickman**, burada da domino taşı dizer gibi olay kurgulama başarısını gösteriyor. Bu tarz hikâyelerden hoşlanan biriyseniz birkaç noktayı belirtmem gerekiyor ama; Manhattan Projects *"bilim bilim!"* diye haykırsa da kesinlikle aşırı bilimsel takılan, ayaklarını yere basmaya çalışırken zemine temel atan yapımlardan değil. Her türden uçuk kaçık şeyle daha ilk sayının ilk birkaç sayfasında karşılaşmaya başlıyorsunuz ki çizimlerine bir göz atarsanız bunun görselliğine de yansıdığını göreceksiniz. Çünkü **Nick Pitarra**'nın yaptığı, hiçbiri gereksiz durmayan neredeyse haretliymişçesine titrek detaylara sahip çizimler serinin bu havasını destekler nitelikte.

EDİTÖRÜN NOTU: *Kırmızıyla mavinin, ilerlemenin çekiciliğiyle tehlikesinin zıtlıkları The Manhattan Projects yaratıcı ekibinin kullandığı baharatlardan sadece ikisi ve ortaya çıkardıkları lezzet sürprizlerle dolu.* ★★★★★



ALDOUS HUXLEY

"SİZ CAHİLLERE DİYECEKLERİM VAR." -HUXLEY

Bilimkurgu camiasında dinmeyen bir tartışma vardır: Bilimkurguyu bilim insanı mı daha iyi anlatır, yoksa yazar mı? Bu tartışmanın daha uzun bir süre dineceği yok, ama gelin şunu kabul edelim, bu ikisinin melezlenmesiyle ortaya harika insanlar çıkıyor. Ve evet, tahminleriniz doğru, Aldous Huxley de bunun en iyi örneği.

Aldous Huxley, bir İngiliz yazar. Baba tarafından biyolog kökenli ve anne tarafından edebiyatçı bir ailenin iki oğlundan biri. Ona medyum demek de yanlış olmaz çünkü döneminin çağdaş toplumunu gözünün yaşına bakmadan taşlarken, onların geleceğinde çizdiği portre gerçeğin ta kendisidir. İleri görüşlülüğünü sivri diline yerleştirerek kalemine akıtır. Zihinden gelen görüşler ve dilden gelen iğnelerle taşlar kalemde birleşerek kağıda doğru yol alır. Sonra bizim gibi, yıllar sonra eserlerini hâlâ saygıyla okuyan, her şeyden bihaber okurlar nasıl bu kadar isabetli şeyler yazabildiğine hayret eder.

Huxley, toplumu taşlamalarının yanı sıra bilimkurgu eserlerinde aileden gelen bilgiyi muazzam biçimde kullanır. Yetmez, o bilgiden yola çıkar ve adeta örümcek hislerini de işin içine katarak en büyük distopyalardan biri olan *Cesur Yeni Dünya*'yı yüzümüze fırlatır. Bir ütopyanın refahından doğan tiranlığı gözler önüne serer. Herkes bunun dünyaya doğru fırlatılmış bir kaya parçası olduğunu düşünse de, Amerika'nın geleceğini çizdiği sonra anlaşılacak ve benzerliklerindeki ağırlık herkesi o kayanın altında ezecektir.

O da yetmez. Eseri yazdıktan 30 sene sonra başına geri döner ve *Cesur Yeni Dünyayı Ziyaret* adında yeni bir eserle, artık kültleşmiş kitabını "*kendisi*" eleştirir. Öven de odur, yeren de. Ama burada durup kendisinin ne kadar farkında olduğundan da bahsetmek gerek. Çünkü kimi zaman okura ukala ve egoist bile gelmiştir.

Tüm bunlara rağmen sadece bilimkurgu yazarı değildir o. Yeri geldiğinde kendini bir ilaç deneyinde kobay yaparak meskalin ilacını bir dikişte içer. Sonra ilacın etkisinde gördükleriyle beat kuşağının başucu kitabı olacak olan *Algı Kapıları*'nı yazar.

Yazdığı her şeyle birilerine ilham kaynağı olur. Müzisyenler bile onun kitaplarından esinlenerek pek çok şeye imza atar. Nasıl atmasın! Son kitabı *Ada*'ya kadar pek çok eserinin derinlerinde bir arayış saklıdır ve onu müzisyen kişiden başka kim daha iyi anlar? Anlamak da değil aslında, aradaki bağı tanımlayan doğru kelime "hissetmek" olmalı. O nedenle belki de okurdan sonra onu bağrına basan yegane güç halen daha hayranlıkla dinlediğimiz birtakım şarkılardır.

Aldous Huxley demek bilimkurgu demektir. Distopya demektir. Hatta ütopya demektir. Hepsinden de önce edebiyatın baş döndürücülüğünde süzülürken yüzümüze inen tokat demektir. Toplumun algısına tekme atarak kilitli kapılarını açmak demektir. William Blake'ten aldığı mirası, kendinden sonraki kuşaklara kocaman bir taş gibi fırlatır Huxley.

Ve bu yazıyı bitirirken son sözü ben değil, Shakespeare söylemek ister. *"Dur,"* der bana, *"Cesur Yeni Dünya'nın adına sen değil, ben ilham oldum. Bırak son söz benim olsun."* Böylece sahne ona kalır, *Fırtına* eserinin sayfaları açılır ve Shakespeare karakteri Miranda'nın sesini alarak şöyle der:

"Hey cesur yeni dünya ki, içinde böyle insanlar var." - **Hazal**

İllustrasyon William Blake - *Cennet ve Cehennemin Evliliği*



ALGININ KAPILARI

Jim Morrison kara kara düşünüyor. Grubuna bir isim arıyor ve üzerinde *Algı Kapıları* (The Doors of Perception) yazan bir kitabı var. Açıyor, okuyor. Artık grubun adı hazır. The Doors olacak grubun adı ve Huxley'nin bu eserini pek çok kez daha okuyacak. Onlardan önce The Beatles *Sergeant Pepper* albümünde o esini yakaladı bile.

Iron Maiden bir albüm yapıyor. Adı *Brave New World*. Aynı isimli bir şarkıya da sahip bir parça yer alıyor albümde. Tüm Iron Maiden'ın saygı duruşunda olduğu biri var.

ARAYIŞ: KENDİ BAŞINA BİR KEŞİF

Huxley'nin eserlerinin derinlerinde hep bir arayışta olduğunu yansıttığından bahsetmiştik. O arayışın *Ada* isimli eserinde son bulduğunu söyledik. Peki *Ada* bize ne diyor? Huzurlu bir kitap olan *Ada*'da, Huxley kendi iç huzurunu Zen Budizmi'nde buldu. Cennet ve Cehennem eserinde arayışının imgelerini doruk noktasına çıkaran yazarın ilahi dinlerle yaklaşmasını beklemiyordu kimse. Parapsikoloji ve felsefi mistisizmle olan ilgisi hayatının sonlarına doğru böyle bütünleşiyor.



1918 YILI KAHİNİ

Kardeşi Julian'a Ağustos 1918'de yazdığı mektupta, I.Dünya Savaşı'nın en kötü sonuçlarından birinin Amerika'nın dünya egemenliğinin kaçınılmaz hızlanışı olacağını yazar. Amerika'nın geleceği dünyanın geleceğini şekillendirecektir. Bunu 1920'de kaydeder. 1932'de Cesur Yeni Dünya'yı yazmadan önce, 31 yılında Amerika'yı ikinci kez ziyaret eder ve bir gazete muhabirine, "Sırf daha kötüsünü bilmek için bence insanın zaman zaman yapması gerek" diyerek gezisinin amacını açıklar.

ORWELL'A BİR ÇİFT SÖZ

Cesur Yeni Dünya sıkça Orwell'ın *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*'ü ile kıyaslanır. Çoğunlukla Huxley'nin distopik geleceğinin daha gerçekçi olduğuna ve şu anda onun içinde yaşadığımıza dikkat çekilir. Tek tek örneklerle hangisini şu an yaşadığımız gösterilir. İşte *Cesur Yeni Dünyayı Ziyaret*'te Huxley de aynısını yapar. Orwell ile kıyaslanmalarını kendisi ele alır ve bir bakıma eserinin onunkinden üstünlüğüne değinir. Hem de bunu yaparken hiç alttan almaz.

WELLSGİLLER

Huxley kendi deyimiyle bir "Wellsgil" değildir. Yazdığı eserini, "H.G. Wellsgil ütopyasının dehşeti ve ona başkaldırı" olarak tanımlar. Wellsgil terimini kullanışı, ilerlemeci bakışın ona en itici ve en saçma gelen yönlerini kapsayarak açılır. Ancak parlamenter demokrasiye olan horgörüsü ve toplumun seçkin uzmanlar tarafından kontrol edilen bir zihinsel düzey hiyerarşisi şeklinde yeniden düzenlenmesi gibi görüşleri Wells ile paralellik gösterir.

DAWN OF THE PLANET OF THE APES

GÖZÜNÜZ DÜNYA LİDERİ GÖRSÜN! ÇOK YAŞA CAESAR!

90'ların başında Show TV'nin en kaliteli filmleri göstermeye başladığı zamanlarda, gayet bilinçsiz bir şekilde tanışmıştım *Maymunlar Cehennemi* serisi ile. Birçoğumuzun da bu şekilde tanıştığına eminim. Maymun kıyafeti giymiş ata binen insanlar, insan kıyafetindeki insanlar, abartılı giysiler, abartılı mekanlar karşısında dumura uğrayan naif gözlerimiz, bu serinin nasıl bir alt metne ve göndermelere sahip olduğunu pek tabii göremiyordu. Evrim, insan doğası, politik düzen ya da düzensizlik, insan soyunun hataları gibi konulardaki alt metinleri okuyabilir hale gelmemiz yıllar sonra gerçekleşebildi. Bir ara **Tim Burton**'ın eline düşüp yerin dibine giren *Planet of the Apes* serisi neyse ki 2011 tarihli harika film *Rise of the Planet of the Apes* ile hikâyenin orijinini anlatmaya başladı ve bilinci biraz daha açılan bizler, insanlığın sonu odaklı bu felsefi hikâyeyi en baştan izlemeye başladık. Üstelik bu defa hem aksiyon hem de inanılmaz başarılı görsel efektler de bonus olarak geliyordu. *Dawn of the Planet Apes* de orijini anlatan serinin ikinci filmi olarak bu yolu takip ediyor.

Maymunlar Cehennemi serisi bir felaket filmi aslında. İnsanlığın sonunu "felaket" olarak görüyorsanız tabii... Bunu hem klasik serinin ilk filminin finalinde, hem de 2011 tarihli *Rise of the Planet of the Apes*'de. İnsanlığın yıkımından sonra, ne insan ne de maymun diyebileceğimiz "öteki" bir neslin zoraki bir şekilde medeniyeti tekrar inşa etmeye çalışmasını anlatan distopik bir bilimkurgu öyküsü. Yeni nesil seri ile bu öykünün giriş ve gelişme kısmına göz attık, ihtimalen üçüncü film ile tüm insanlığın yok oluşuna ve arada kalan bu neslin gezegene hükmedişine şahit olacağız. Olaylar bu kez büyük bir savaştan mı kaynaklanacak yoksa yeni bir büyük hata mı işlerin çığırından çıkmasına neden olacak bilemiyoruz ama günümüz sinemasını düşündüğümüzde bunun aksiyonu ve görsel efekti bol bir gelişme olacağına eminiz. İşte bu noktada, gelişme dönemini anlatan bu filmde, serinin eli ayağına biraz dolanmış durumda... Tam olarak nerede aksiyona ve tam olarak nerede hikâyeye önem vermesi gerektiğini çok iyi kavrayamıyor. Görebileceğiniz en harika görsel efektler bu filmde fakat bazı noktalarda övündüğü tek şeyin bu olduğunu hissediyorsunuz. 2 saatlik film süresi bir *Maymunlar Cehennemi* filminden ne beklediğinizi bildiğinizde çok çekici geliyor fakat bu zamanın belgesel gibi görüntüler ya da gereksiz uzatılmış aksiyon sahneleri ile geçiştirildiğini gördüğünüzde biraz üzülüyorsunuz. Giriş diyebileceğimiz *Rise of the Planet of the Apes* dramatik anlatım ve aksiyon dengesini harika tutturmuşken bu film müthiş bir yalpalama halinde. Çünkü ister istemez hikâyenin gelişme bölümünde senaryonun öne çıkmasını, alt metinlerin derinleşmesini bekliyorsunuz. Ne yazık ki film bu açıdan elinizi ve kafanızı dolduramıyor.

Dawn of the Planet of the Apes kesinlikle kötü bir film değil. Sadece sonuca ulaşacak olan o yolu ilk filmin ardından onun kadar dengeli ve kusursuz işleyemiyor. Ya da yeni yönetmen **Matt Reeves**'in daha büyük ve farklı planları var. Bunu ancak devam filmi ya da filmlerinde görebileceğiz. Filmde o kadar çok detay ve gönderme var ki sadece bunların tadını çıkarmak için bile izleyebilirsiniz. Kaldı ki şiddetin kökeni, medeniyet, politik düzen gibi konulara gayet yüzeysel dokundursa da çok boş olmadığını söyleyebiliriz. En kötü ihtimalle aksiyona ve görsel efekte doyacak, *National Geographic*'in medeniyet sonrası bölümlerini şimdiden izleyeceksiniz. **Caesar**'ın liderliğine, karakterine, ders niteliğindeki tavırlarına ve ona hayat veren **Andy Serkis**'e hayran olacaksınız. Gözlerimiz şimdiden 2016'da gelecek olan serinin üçüncü filmine çevrildi bile. Bakalım o zaman gezegeni bu yeni maymun nesline vermeye hazır olacak mıyız? **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk filmin gölgesinde kalsa da "Maymunlar Cehennemi" mitine bir şeyler kattığı kesin.*

★★★☆☆





"BEN OLMUŞUM CGI!" -ANDY SERKIS

GOLLUM

Söz konusu vücut dilini kullanmak olduğunda ufacık bir adam olan Serkis'in nasıl da devleştiğini bize ilk gösteren film oldu Lord of the Rings. Sesini de verdiği Gollum karakteri, performans yakalamanın yeni nesil görsel efekt sineması için ne kadar önemli olduğunu anlatırken, Serkis'in ne kadar yetenekli bir adam olduğunu da gösteriyordu.

KING KONG

Ufak adam bu defa gerçekten bir deve dönüşüyor ve sinema tarihinin en kült karakterlerinden biri olan King Kong'u canlandırıyordu. Çekimlerde oynadığı karakteri dev bir canavar bile olsa adeta yaşayan Serkis ne yazık ki bu rolü ile de Oscar ya da başka sinema ödüllerinin ilgisini çekmeyi başaramadı.

CAPTAIN HADDOCK

Huysuz, terso, alkolik, sakar ama cesur bir kaptan olan Haddock'u canlandırmak da Serkis'e düşmüştür. Spielberg imzalı The Adventures of Tintin'de yine zor bir rolün altından kalkan Serkis'e baktığımızda artık bu tip seslendirme katkısı da olan performans yakalama sanatının, bildiğimiz aktörlük olarak değerlendirilmesi gerektiğini düşünmeden edemiyoruz.

AUTOMATA

Automata tıpkı filmin ana unsuru olan robotlar gibi sağdan soldan işine yarar ne varsa alıp kendi vücudunda birleştiren ama nihayetinde aynen yapay zekâ içeren tüm üretimler gibi *'ruhunu'* tam bulamamış bir film.
Kötü mü peki? Kesinlikle hayır. Özellikle kendine referans olarak aldığı *Ghost in the Shell, Blade Runner* ve *The Matrix* gibi filmlere yaptığı atıflar göz dolduruyor. Film **Asimov**'un robot kanunlarından *ikincisi* üzerinde oynuyor ve robotların kendilerini herhangi bir şekilde değiştirmelerinin yasak olduğu distopik bir gelecekte geçiyor. Adamımız **Antonio Banderas** bu ikinci kanunun çiğnendiği iki vaka ile karşılaşıyor ve *Blade Runner* tarzı bir detektiflik öyküsü olarak başlayan öykü, robotların vaat edilmiş topraklara yolculuk hikâyesine dönüşüyor. Bu noktada filmin *Matrix*'teki dini referanslara başvurduğunu, hatta robotlara özgü tuhaf bir yaratım/vaftiz sahnesine bile sahip olduğunu görüyorsunuz. Fikir olarak ilginç olabilecek çoğu elementin yeterince işlenmemiş olması da filmin kes-yapıştır hissiyatını güçlendiriyor. Oyunculuklar iyi olsa da vasat aksiyon sahneleri filmin mesajını baltalar nitelikte. Sözün özü; örnek aldığı filmlerden görsel olarak ayrıksı olmayı başaran fakat daha öncekilerden farklı fikirleri dile getiremeyen bir film olmuş *Automata*. Yine de geçen yılki vasat örneklerin hemen hepsinden daha sağlam bir seyirlik olduğunu söyleyebilirim. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Has bilimkurguları sevenlerin ağzına bir parmak bal çalsa da kolaj hissinden kurtulamıyor.* ★★★☆☆



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir çocukluk efsanesi daha görsel efektlerin ışıltılı girdabında kayboldu.* ★★☆☆☆

Baştan söyleyeyim, yeni yetme dönemlerimde izlediğim 90'ların efsane çizgi-film serisini sevdiğim kadar kaplumbağaların daha karanlık tonlarda işlendiği ve hayli şiddet içeren 30 yıllık orijinal çizgi romanı da severim. Aynı fikri mülkün farklı varyasyonlarına hep açık olmuşumdur ve ilk fragmanı gördüğümden beridir de yeni filmi merakla bekliyordum. Yapımcı **Michael Bay**'in ruhsuzluğu *Transformers* serisinden sonra buraya da sinmiş maalesef, yönetmenin o çok sevdiği kurşuni gri tonlar burada işe yaramamış. Kaplumbağalar yaratımlarındaki teknik üstünlüğe rağmen 90'lardaki filmlerin naifliğinden çok uzaklar ve bir şekilde onlara karşı en ufak duygu kırıntısı bile besleyemiyorsunuz. Özellikle gençlik hallerinin yer aldığı kısa sahnelerde hayli ürkütücü ve itici bir şekle bürünmüşler. Görmeseydik iyiydi dedim. İnsanlar ve senaryo tarafına gelirsek aynı ruhsuzluk ve karton karakterler durumu devam ediyor. **Megan Fox** tamam, hoş bir hatun ama oyunculuk yapmaması için kampanya başlatmak falan istiyorum artık. Kameranın durmak bilmediği baş döndürücü aksiyonlar da filmi bir yere kadar taşıyabiliyor ve 2014 model *Ninja Kamplumbağalar* aşırı ticari (*her yer reklam, her yer para*), sıkıcı ve mirasyedi bir yapım olarak akıllarda kalmayı seçiyor. *Cowabungaaa* demek hiç bu kadar sıradan olmamıştı. **-Eren E.**



22 JUMP STREET

Komedi filmi yapmak zordur. *Monty Python* ekibini, **ZAZ** ekibinin yapıtlarını, **Peter Sellers** filmlerini, **Jerry Lewis** karakterlerini, **Woody Allen** ekolünü ya da **Farrelly** kardeşlerin ilk dönem filmlerini göz önünde bulundurduğumuzda içten gelerek gülmenin ne kadar eskilerde kaldığını görebiliriz. Günümüz komedi filmi yazarlarının ve yapımcılarının en büyük sorunu geçmişteki başarıların gölgesinde kalarak işe 1-0 yenik başlamak aslında. Bir de o dönemi tekrar etmeye çalıştıklarında iyice batıyorlar. Ama fark ettiyseniz son 4-5 sene içerisinde özellikle *Hangover*'ın ardından gayet güzel yapımlar gelmeye başladı. Bu yapımların ortak özelliği kesinlikle yenilikçi olmaları ve şaşırtmaları. *Hangover* serisi dışında ilk aklıma gelenler *Bridemaids, Ted, The Other Guys, Anchorman, Trophic Thunder* ve *21 Jump Street*. Yenilikçi, kaygısız, kuralsız ve absürt olmalarının yanı sıra bu filmleri komik yapanlardan biri de oyuncuların performansı oluyor. *22 Jump Street* aynı seviyesiz çizgisini hiç bozmadan yola devam ederek ilk filmi bile geride bırakmış diyebiliriz. **Jonah Hill** ve **Channing Tatum** arasındaki *"bromance"* uyumu o kadar iyi ki, serinin devam edeceğinden şüphemiz yok. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *21 Jump Street'i ve bahsi geçen diğer filmleri seviyorsanız izleyin ve tükürük saçın.* ★★★☆☆

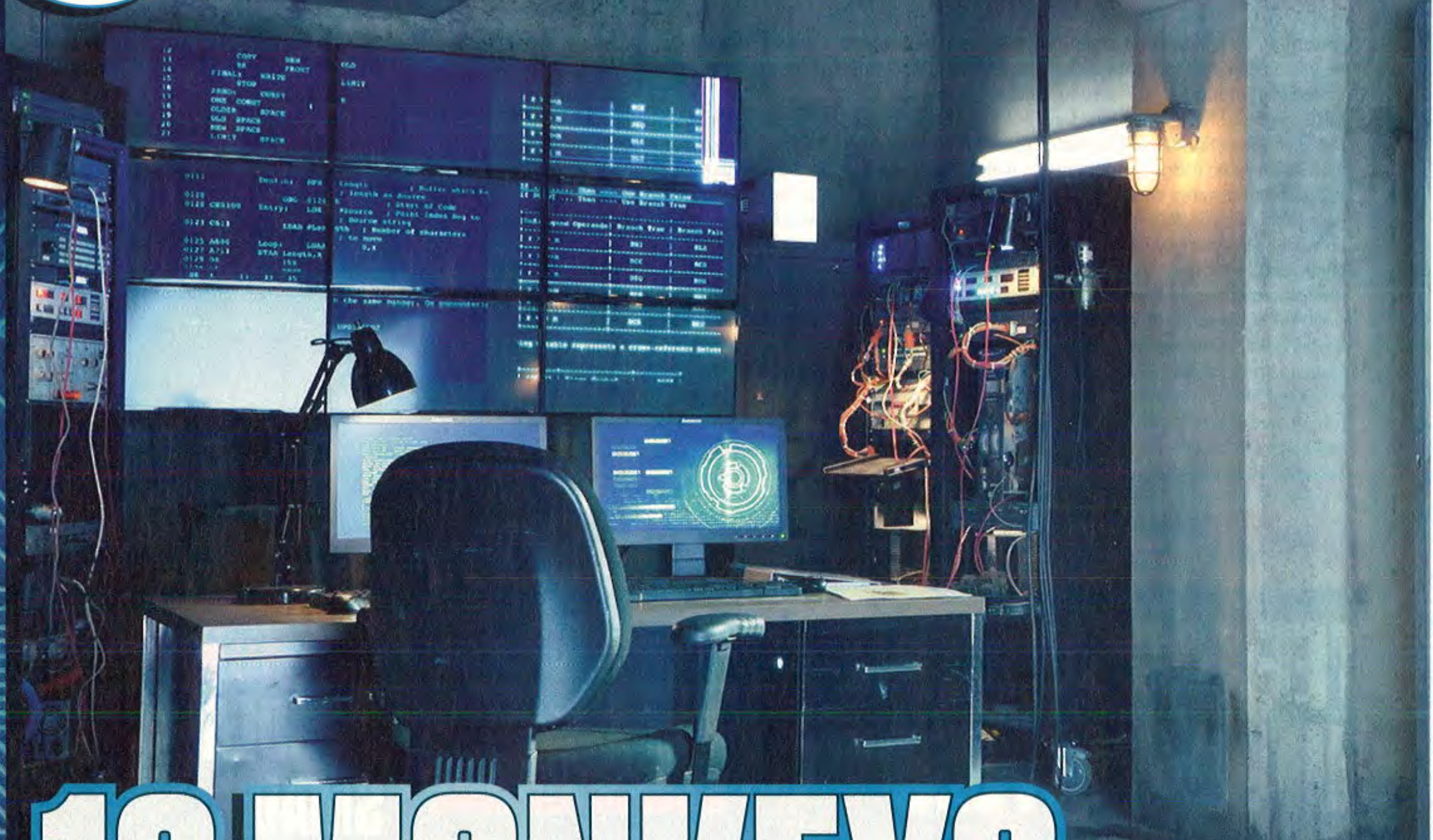


THE HOBBIT
DESOLATION OF SMAUG

Hazır üçüncü film kapıdayken taze taze blu-ray ortamlarına gelen *Hobbit* üçlemesinin ikinci filminin uzatılmış versiyonuna bir göz atalım istedik. Öncelikle filmin normal halini sevenler için burada irili ufaklı pek çok yenilik var. Bunlar genellikle daha çok bilgi veren ve karakterleri detaylandıran sahneler. *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki gibi filmin seyrini değiştiren sahneler beklenmesin (*Dol Guldur* kısımları haricinde) yani. Kuytuorman'daki uzatılmış ve ortamın klostrofobisini daha da karanlık seviyelere taşıyan kısımlar bu bölümün daha akıcı olmasını sağlamış, ayrıca **Beorn**'un bir karakter olarak çok daha doyurucu olduğunu söylemek mümkün. Filmi sevmeyenler içinse "batı cephesinde yeni bir şey yok" demem yeterli olacaktır sanırım. Zira elimizdeki uzatılmış versiyon filmi daha öteye ya da geriye götürmeden var olanı geliştiriyor, sevmeyen burada da istediğini bulamayacaktır. Yine de **Peter Jackson** ve ekibinin uyarlandığı materyalden fazlasıyla uzaklaştırarak kotardığı ve kendi versiyonu haline dönüştürdüğü üçlemenin bu yere daha sağlam basan ayağı yenilenmiş hali ile ilginizi hak ediyor. **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *Daha çok diyalog ve çok daha iyi Dol Guldur kısımları filmi olması gereken hale getirmiş.* ★★★★☆



12 MONKEYS

GELECEĞİ KURTARMAK İÇİN, GEÇMİŞİ DEĞİŞTİR...

"*Zamanda yolculuk*", takıntılı olduğum konuların başında gelir. Bu takıntımı hem teoriler üretme, hem hikâyeler yazma, hem de odağına bunu alan her türlü esere hayranlık duymam ile doya doya yaşıyorum. Daha önce dergide hazırladığım *Zamanda Yolculuk* dosyasını da hatırlarsınız belki. Beni bu konuda takıntılı hale getiren eserlerin başında gelen, **Terry Gilliam** imzalı 1995 yapımı *12 Monkeys*'in izlediğim en iyi zamanda yolculuk filmi olması, onun TV'ye uyarlanacağını düşündükçe beni ekstra heyecanlandırıyor tabii ki.



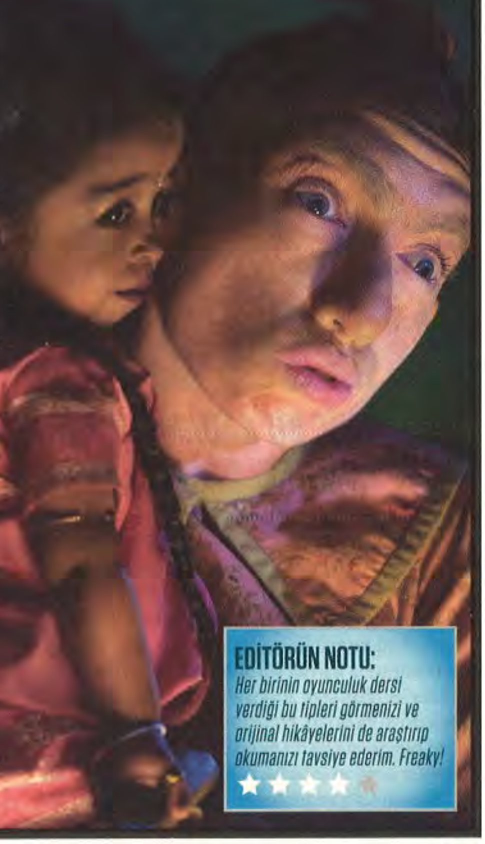
Eserlerin suyunun çıkarılması konusunda ben de bir çok kişi gibi hassasım ama konu uyarlamalar olunca, kendimi *"eserin orjinalini unutarak bunu değerlendirmelisin!"* şeklinde telkin etme konusunda iyi bir teknik geliştirdim diyebilirim. Uyarlamalara ilk olarak bağımsız bakmaya çalışıp yine de kötü olduğunu gördüğüm zamanlarda, en azından orjinali hala orada duruyor ve ben onu istediğim zaman yeniden kurcalayabilirim diye düşünerek kendimi avutuyorum. *12 Monkeys* ve onun da uyarlandığı 1962 tarihli kısa film *La Jetee* benim için gerçketen çok özeller ve **SyFy**'ın yayınlamaya hazırlandığı bu şova içimde biraz şüphe beslemiyor değilim. Neyse ki kötü de çıksa nihayetinde orjinal eserleri bir kez daha izleyip bu şovu unutmaya çalışabilirim. Size de böyle bir bakış açısı öneriyorum. Ama bu serinin o kadar da kötü çıkacağını pek düşünmüyorum.

Bir defa sırtını dayadığı hikayenin gerçekten harika olması *"onu ne kadar mahvedebilirler ki?"* dedirtiyor. Şimdilik tek sezon ve 13 bölüm olarak planlanan dizinin sakız gibi uzayıp etkileyiciliğini kaybetmemesi tek dileğimiz. SyFy'ın yapmaya çalıştığını bir nevi FX'in *Fargo* için yaptığına benzetebiliriz. Bu yüzden serinin ismi *12 Monkeys* olacak fakat hikayenin gidişatına ve kurgusuna yepyeni öğeler katılarak farklı bir şekilde yorumlanacağına da eminiz. *"Geleceği kurtarmak için geçmişi değiştir"* teması **Cole** karakterinin yegâne amacı olacak fakat değiştirmeye çalıştığı geçmişte yaşanan o felaket ve o 12 Maymun'un ne gibi bir rol alacağı bana kalırsa biraz daha farklı yorumlanacak. Çünkü elimizde bir filmi anlatmak için yetecek 2 saat yerine, hikâyeyi dallayıp budaklayabilecek bir 13 saat olacak. Bu kilit nokta dizinin de kalitesini belirleyebilir. Çünkü gereksiz şekilde uzatılan ve tamamen filme benzeyen bir hikâye son derece sıkıcılaşabilir. Ama hem ön görümüz hem de fragmandan gördüklerimiz kadarı ile en kötü ihtimalle kurgusu değiştirilmiş bir *12 Monkeys* hikayesi bizleri bekliyor.

Dizin başrolü yani **James Cole** rolünde, *X-Men* film serilerindeki Pyro rolü ile hatırlayacağımız **Aaron Stanford** var. Dr. Railly ise **Amanda Schull** tarafından canlandırılacak. Genç sayılacak bu oyuncuların performansları hiç de fena görünmüyor. *Oz* ve *Fringe* gibi yapımlardan hatırlayacağımız sevilen TV yıldızı **Kirk Acevedo** da sık sık karşımıza çıkacak. Usta oyuncu **Zeljko Ivanek** de dizinin pilot bölümünde kilit bir rol üstlenecek.

Bu diziyi izlerken Terry Gilliam'ın kült filmini unutmalısınız derim. Onun kalitesini her anlamda yakalaması zaten mümkün değil. Yeni yorumlara açık bir bilim kurgu hayranı iseniz bu dizide illa size göre bir şeyler olacak. İnsanlığın sonu, zamanda yolculuk, gizemli bir örgüt, nedeni bilinmeyen bir felaket ve suçlu bir adamın geleceği kurtarma çabası bana gayet izlemeye değer görünüyor. **-Pozan**

AMERICAN HORROR STORY: FREAK SHOW



NE HAKKINDA?

Her sezonunda farklı hikâyeleriyle seyircinin aklını alan **Brad Falchuk** ve **Ryan Murphy** bu sefer de Amerika'daki *"ucubelerin"* eğlence dünyasındaki yerlerini anlatıyor... gibi görünse de aslında onların toplum tarafından nasıl itelendiklerini ve bununla başa çıkmaya çalışmalarını konu alıyorlar. *Freak Show*, 1952 yılında, Elsa Mars **(Jessica Lange)** adında Alman asıllı ve çok uzun zamandır her bir köşeden ucubeleri toplayıp onlara bakan bir kadının sirk işleterek meşhur olma isteğiyle başlıyor. Ancak bu sirk sadece bir eğlence yeri olmaktan öte bir komün haline geliyor. Birbirlerini dışarıdan gelen her türlü tehdide karşı koruyorlar. Bu sezonda çift başlı kadından dünyanın en güçlü adamına, ıstakoz elli çocuktan dünyanın en küçük kadınına (resimdeki ta kendisi) kadar her türlü *"ucubeyi"* görmeniz mümkün. Bu nedenle sezon, görselliğiyle biraz rahatsız etse de (ki *AHS* izlemek bunu gerekitirir) ucubelerin yanında olmaktan, onlarla birlikte sinirlenip öclerini almalarını izlemekten çok büyük keyif alacaksınız.

NEDEN İYİ?

AHS, bütün sezonlarda seyircide bir sürü duyguyu aynı anda uyandırmayı başarıyor. Bu sezonda da aynısı geçerli. Herkes kafayı sıyırmış olduğu için dizinin ruh hali sürekli değişiyor. Sezonu özel kılan şey ise karakterlerin çoğunlukla 1800'lü yıllarda yaşamış, vücut anormalliği olan ve bunu eğlence dünyasında kullanan gerçek insanlardan ilham almış olması. Falchuk ve Murphy dizinin senaryosunu bu insanların hikâyelerine bağlı kalarak o kadar güzel işlemiş ki, umuyorum bu sezon da 3. sezon - Coven gibi hayal kırıklığı yaşatmaz. **-Gizem**

EDİTÖRÜN NOTU: *Her birinin oyunculuk dersi verdiği bu tipleri görmenizi ve orijinal hikâyelerini de araştırıp okumanızı tavsiye ederim. Freaky!*

★★★★☆

SUPERNATURAL

NE HAKKINDA?

Artık 10. sezonuna gelmiş bir dizi için söylenebilecekler kısıtlı olsa da mevzuyu kısaca özetleyelim; babalarının onları eğittiği yoldan, yani kötücül doğaüstü varlıkları bulup avlama mesleğine devam eden **Winchester** kardeşlerin öyküsü etrafında şekilleniyor serimiz. **Dean** ve **Sam** 10. sezon itibariyle yaklaşık ikişer kere ölüp geri döndüler, ikisi de cehenneme bir bakıp çıktı ve Şeytan'ın kendisi dahil savaşmadıkları varlık kalmadı. Ama yine de yol onları nereye götürürse gitmeye kararlılar ve muhtemelen bu en kişisel sezonlarında melekler ve şeytanlar arasındaki ebedi savaşın en sıcak noktalarında yer alacaklar.

NEDEN İYİ?

200. bölümü devirmiş bir seri neden iyidir diye açıklamak yerine dizinin müdavimleri haricinde yeni fanları sürekli nasıl çekmeyi başardığını anlatmaya çalışayım. *Supernatural* özünde aile bağları ve karakterlerin çatışması üzerine kurulu bir dizi. Sam ve Dean ile yakınlaşan herkes bir süre sonra *'aileden'* sayılır ve gerçekten sağlam işlenir. Senaryolar her sezon kardeşlerden birinin diğerini kurtarmaya çalışması üzerine kurulur ve **Castiel**, **Crowley** gibi sağlam yan karakterler ile renklenir. İşte bu gerçekçi insan öyküleri ve başroldeki kardeşlerin muhteşem kimyası diziyi buraya kadar getirmeyi



başardı ve yakıtını bir kaç sezonda tüketen dizilerin *Supernatural*'ın bu özelliğinden öğrenecekleri çok şey var. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dünya durdukça Winchester'lar da duracak gibi görünüyor. Bu avcı kardeşlerin mücedelesi 10. Sezonda bile hala keyifli.*

★★★★☆



FOREVER

NE HAKKINDA?

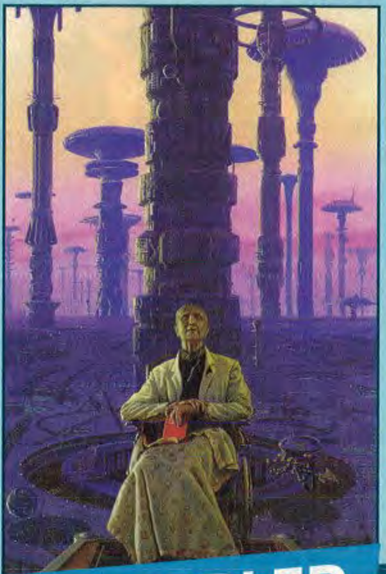
Gizemli bir şekilde 200 yıldır yaşayan bir doktorun ölümsüzlüğüne çare aramasını, yani ölmeye çalışmasını anlatıyor *Forever*. Bunca zaman edindiği hem kendi alanındaki, hem de hayat hakkındaki genel tecrübeler doktorumuza eşsiz bir gözlem ve çıkarım yeteneği vermiş durumda. Bir nevi **Sherlock**'un 200 yıldır yaşayanı diyebiliriz. Öldüğü zaman bir anda ortadan kaybolan ve hep aynı noktada, New York'un bir nehrinde ortaya çıkan **Dr. Henry Morgan**, normal olarak morgda çalışmakta, araştırmalarına ve hayatındaki bu gizemi çözme çalışmalarına ise kendi bodrum katında devam etmekte. Bir dava sonrası ise yeteneklerini keşfeden ama bunun gizemi hakkında hiç bir fikri olmayan kadın dedektif Martinez ile birlikte ortak çalışmaya başlıyor. Konu gayet ilgi çekici değil mi?

NEDEN İYİ?

Konunun ilgi çekici olması bazen yetmeyebilir, bunu tamamlayacak sürükleyici bir kurgu ve çok başarılı bir karakter de dizinin bütüne varması açısından yardımcı olmalıdır. İşte bu dizide **Ioan Gruffudd** tarafından canlandıralan Dr. Henry Morgan, oyuncunun da harika performansı ile gerçekten sizi ekrana kilitleyecek bir karakter olmayı başarıyor. *Sherlock* ya da **Simon Baker** karakterlerini seviyorsanız Dr. Morgan yeni favoriniz olacak. Ölüm, ölümsüzlük ya da ölmeye çalışmak gibi kavramları şu an için yüzeysel olarak işleyen dizi birkaç gizem daha yaratarak sürükleyici bir kurguya ulaşmaya da çabalıyor ve gidişat fena değil. Karakter odaklı ve her bölüm ayrı konuları ele alan suç dizilerini seviyorsanız, merkezinde doğa üstü bir gizem de bulunan *Forever*'a bir şans vermek zorundasınız. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Daha tam oturmuş olmasa da umut vaat ediyor. Potansiyeli var, geride kalmak istemezsiniz.*

★★★☆☆



HABERLER

JONATHAN NOLAN'DAN BİR DEV UYARLAMA DAHA: FOUNDATION

Asimov'un ünlü serisi Foundation'ı bilmeyenleriniz varsa hemen ufak bir araştırmaya girsin, hatta mümkünse kitapları edinip okusun diyerek konuya giriş yapmak istiyoruz. Gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu yazarlarından olan Asimov'un yine gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu eserlerinden sayılan Foundation'ı HBO ve Jonathan Nolan işbirliği ile TV ekranlarına uyarlanmaya hazırlanıyor. Bu inanılmaz heyecan verici haber Warner Bros. tarafından resmi olarak açıklandı fakat elimizde projeye ne zaman başlanacağına dair net bir tarih yok. Üstelik aşağıdaki haberi de okuduktan sonra Nolan'ın bir süre meşgul olacağını da göreceksiniz. Bu ölümsüz eser galaksiler arası imparatorluğun çökeceğini öngören, psikotarih biliminin yaratıcısı Hari Seldon'un, bu süreçte savaş ve cehaleti engellemek adına kurduğu vakfın hikayesini anlatıyor. Böylesine derin bir bilim kurguyu uyarlamak tam da Intersetllar'ın senaristine göre değil de nedir yani? Tahminimiz 2016 sonunda bu yapımın başlayacağı yönünde.

JONATHAN NOLAN VE J.J. ABRAMS'DAN DEV UYARLAMA: WESTWORLD

Memento, The Prestige ve Interstellar gibi filmlerin senaristi ve Person of Interest gibi harika bir dizinin yaratıcısı olan Nolan'ların bir ufağı Jonathan, TV için büyük projeler üretmeye devam ediyor. Yanına JJ Abrams'ı da alan yetenekli senarist, bir bilim kurgu efsanesini TV için yeniden adapte etmek için harika bir ekip kurmuşa benziyor. Aslında bir süredir gündemde olan bu uyarlama resmi olarak netliğe yeni kavuştu ve özellikle oyuncu kadrosu ile göz dolduruyor. Anthony Hopkins, James Marsden, Evan Rachel Wood, Jeffry Wright, Thandie Newton, Rodrigo Santoro ve Ed Harris gibi oyuncular 1973 tarihli, robotların ayaklanmasını anlatan bu bilim kurgu western filmini TV ekranlarında sırtlamayı hedefliyor. Bu kadar büyük isim bir araya gelmiş, diziyi yayınlayacak olan kanal da HBO olunca harika bir şovun geldiğinden hiç şüphemiz yok tabii ki.



FARGO

ŞİDDET HİÇ BU KADAR "SIRADAN" OLMAMIŞTI

Hiç bir şiddet suçu işleyebileceğinizi düşündünüz mü? Sizce yapabilir misiniz? Birçoğunuzun buna cevabı hayır biliyorum, ama en azından bir kere bile mi şiddete eğiliminizin bir eşiği olduğunu düşünmediniz? Acaba sizi şiddet uygulamaya, karşınızdaki insana fiziksel zarar vermeye, içinde bulunduğunuz karışık sorunları şiddet ya da yasa dışı işler ile çözmeye zorlayan bir nokta yok mudur? Bazen dostunuzdan, komşunuzdan duyduğunuz şiddet olaylarına ya da her gün gazetelerde gördüğünüz sıradan insanların karıştığı gerçek şiddet suçlarına anlam veremiyor musunuz? Bazen bütün bunlar size kurmaca gibi mi geliyor? Bu tip sorulara net bir cevabınız belki hiç olmayacak ama **Lester**'ın ya da belki de **Mavlo**'nun, hatta kim bilir belki de **Molly**'nin bu hikâyesini izledikten sonra kafanızda şiddet ve suça yatkınlık konusunda bir şeylerin aydınlanacağına eminim. Merak etmeyin, bu rastlantılar, aptal çakallıklar, anlamsız basitlikte diyaloglar ve aslında son derece sıradan insanlar üzerine çekilen kara komedi, size bu konuda pozitif ve pasif bir aydınlanma yaşatacak. Şiddetin gerçekten hiçbir çekici yanı olmadığına yeniden karar vereceksiniz.

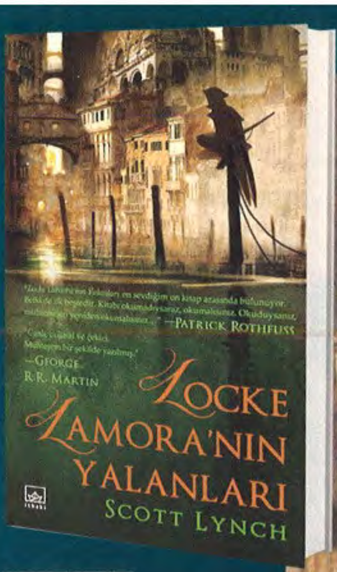
Fargo her bölümün başında bu olayların *"gerçek"* olduğunu bize vurguluyor ama daha sonra rastlantılar, aptallıklar ve çorbaya dönen olaylar ile gerçeklik algımıza nanik yapmaya çalışıyor. Tamam, **Minnesota** gerçekten kara komedinin başkenti olabilir ve eminim ki dizideki birçok karakter gerçek hayatta da varlar ama gerçekten bunların hepsini yaşamaları kesinlikle mümkün değil! *Fargo* hem izleyicisini hem de kendisini ti'ye almayı o kadar içten ve gerçek bir şekilde yapıyor ki, TV karşısında bir belgesel izlediğinizi düşünebiliyor ya da **Bemidji**'nin soğuk havasını hissedip üşümeye başlıyorsunuz. Birkaç bölümde odama kan sıçradı mı acaba diye etrafı kolaçan ettiğimi hatırlıyorum. İşte sizi bu kadar şiddetin içine sokmayı başarıyor ve daha da önemlisi hiç bir şekilde rahatsız olmadığınızı hissediyorsunuz. Çünkü şiddet ne yazık ki doğanızın gereksiz parçalarından biri. Ve Fargo'nun bir araç olarak kullandığı tüm bu komedi ve şiddet içerisinde aslında yargılamak istediği tek bir şey var; *insan doğası ve kibir.*

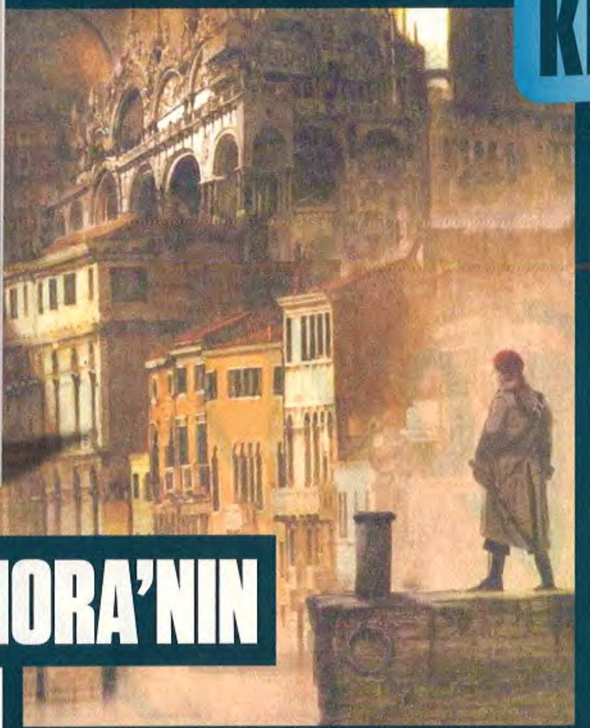
10 bölümlük mini seri olarak karşımıza çıkan ama aynı isimle farklı bir hikâyeyi, farklı karakterler ve farklı oyuncular ile tekrar karşımıza çıkacak olan *Fargo*, yine aynı alt metine mi eğilecek şimdilik bilemiyoruz ama dizinin yaratıcı ismi **Noah Hawley**'in Coen kardeşlerin adımlarını takip ettiğini, hatta kardeşlerin kendilerinin de bizzat dizinin yapımında rol aldıklarını düşünürsek çok da farklı bir yola sapacaklarını düşünmüyorum. Tabii bir de **Martin Freeman** ve **Billy Bob Thornton** etkisi var. İkinci sezonun oyuncuları onların gösterdiği performansın bir kaç kilometre uzağında bile olsa hayran kalacağımıza eminim. Tıpkı *True Detective* oyuncularının beklentileri yükselttiği gibi *Fargo*'nun bu sezonki oyuncu kadrosu akıl almaz kalitede bir iş çıkararak, bir sonraki sezonda özellikle oyuncu performansları ve bu doğrultuda yansıtılacak karakterlerin başarısı adına çıtayı yükseltmiş durumdalar. Hawley ve Coen'lere iyi karakter yazacakları konusunda güvenim tam ama bu tip çok sayıda karakter odaklı bir dizide o karakterleri canlandıracak isimler büyük önem teşkil ediyor.

Fargo, benim için "kusursuz" olarak tanımlanabilecek az sayıda yapımdan birisi. Gerçekten bunu tartışmaya bile gerek yok. Yönetiminden, senaryosuna, oyuncuların performansından, yapım kalitesine kadar tek bir pürüz bile yok. Hakkında bir adet olumsuz yorumum, düşüncem bile yok. İnsan doğasının şiddete olan yatkınlığını ancak bu derece kusursuz bir kara komedi hiçbir rahatsızlık vermeden yansıtabilirdi. Abartısız bir şekilde, TV tarihinin sayılı işlerinden biri *Fargo*. -**Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu kadar normal görünüp anormali anlatan başka bir TV dizisi yok.* ★★★★★







SCOTT LYNCH

LOCKE LAMORA'NIN YALANLARI

CENTİLMEN PİÇ SERİSİ NİHAYET TÜRKÇEDE!

Kralkatili Serisi'nin yazarı **Patrick Rothfuss**'un *"En sevdiğim on kitap arasında bulunuyor. Belki de ilk beştedir. Kitabı okumadıysanız, okumalısınız. Okuduysanız, muhtemelen yeniden okumalısınız..."* sözleriyle övüp yere göğe sığdıramadığı, yurtdışında büyük yankı uyandıran *Centilmen Piç Serisi* nihayet **İthaki Yayınları** etiketiyle Türk fantastik kurgu okurlarıyla da buluştu.

Tamamen orijinal bir evrende, **Camorr** adlı bir ülkede geçiyor maceramız. Burası öyle bir yer ki yankesiciler sıradan halkı, tüccarlar kandırabildikleri herkesi, Haydutlar Lordu **Capa Barsavi** hem soyguncuları hem de sıradan halkı, küçük soylular da neredeyse herkesi soyuyor. Gizli Barış denilen bir anlaşma sayesinde de kimse kimsenin işine çomak sokmuyor. Sıradışı, küçük bir grup hariç: Centilmen Piçler. Hırsızların hırsızları.

Zenginden çalıp fakirlere vermeye hiç yanaşmayan, şehirdeki tüm kodamanları gözlerinin içine baka baka dolandıran bu kılık değiştirme, hırsızlık, yankesicilik, yalancılık ve dolandırıcılık ustalarının maceralarını mutlaka ama mutlaka okuyun. **-İhsan**

EDİTÖRÜN NOTU: *İnanılmaz sürükleyici ve bir o kadar da eğlenceli. Kaçırmayın!* ★★★★★

DOĞU YÜCEL

GÜNEŞ HIRSIZLARI

DOĞU YÜCEL'DEN HARİKA BİR DÖNÜŞ



Daha önceden *Okul* adlı filmiyle sinema salonlarına, *Hayalet Kitap* ve *Varolmayanlar* ile de kitaplığımıza konuk olan **Doğu Yücel**, bu ay içerisinde raflardaki yerini alan *Güneş Hırsızları* adlı son kitabıyla kısa öykü sularına dönüş yapıyor. *Güneş Hırsızları* hayal gücüyle şaşırtan, sivri diliyle tabuları sarsan, ince mizahıyla gülümseten 12 istasyonlu bir *"arama kurtarma"* yolculuğu. Hikâyeleri okurken eski bir sinema salonunda sihirli bir deneyim de yaşayacaksınız, ilk uzaylı-insanoğlu buluşmasının başrolünde de bulunacaksınız. Sayfalarının arasında büyülü gerçekçilikten distopya edebiyatına, masallardan şehir efsanelerine kadar çok geniş bir yelpaze bulunuyor. **-İhsan**



JOHN TOVEY

DEZ ADINDA BİR KÖPEK

KARA KÖPEK DEZ İLE AYDINLIK BİR HAYATA...

Gerçek, yaşanmış bir hikâye bu: **John Tovey**, İngiltere'de yoksul bir ailenin ikinci çocuğu olarak dünyaya gelir. Çocukluğu boyunca mutsuzdur; ailesinden hiç sevgi, şefkat göremez. Hırsızlık, uyuşturucu gibi kötü alışkınlıklar edinir. Gençliği ıslahevi ve cezaevlerinde geçer. Bir iş sahibi olsa da asla huzurlu, sağlıklı olamaz; şeker hastalığı yüzünden ilerleyen görme kaybı, 42 yaşındayken körlüğe dönüşür. Ardından hayata iyice küser. Derken bir gün, görme engellilere rehberlik eden **Dez** adlı bir köpekle tanışır. Dez çok sevimli, enerji ve sevgi dolu bir siyah labradordur. Bir tür mucize gerçekleşir ve 40 küsur yıllık ömrü sevgisizliğin, öfke ve şiddetin karanlığında geçen John Tovey, Dez adındaki bu harika dostu sayesinde hayata tutunmaya başlar. Devamı ise kitapta sizi bekliyor **-Noyan**

MARK RUSSINOVICH

TRUVA ATI - SİBER KIYAMET

İNTERNET AĞINDA CASUSLUK

"Siber macera – polisiye" diye adlandırabileceğimiz türde bir romandan bahsedeceğim bu ay. Yazar **Mark Russinovich**, Microsoft'ta çalışan bir yazılımcı ve teknik uzman. Kurguladığı öykü yakın bir gelecekte geçiyor. Dünyanın büyük *"güç"*leri arasında şiddetli bir savaş başlamıştır ve taraflar bu mücadelenin galibi olmak için tüm bilgi ve teknolojik olanaklarıyla çabalamaktadır. İlk bölümü virüsler, hack'leme gibi konularda herkesin anlayabileceği bir dilde bilgiler sunarken ikinci bölümdeki çatışma tam bir kördüğüme dönüyor. Londra, Prag, Cenevre gibi değişik Avrupa şehirlerinde başlayan kovalamaca ise, ilginçtir, ülkemizin doğu bölgesinde sona eriyor. "Bir bilgisayar virüsü ülkeleri nasıl bir savaşın eşiğine getirebilir?" sorusunun cevabı tam da burada. **-Noyan**

PINK FLOYD THE ENDLESS RIVER

SONSUZ NEHİR, HER ZAMAN VE DAİMA...

Bazı şeyleri kelimelerle anlatmak gerçekten mümkün değil. Bazen bu, kelime dağarcığınız ya da ifade yeteneğiniz ile alakalı bile olmayabiliyor. Dedim ya, mümkün olamıyor. Ve belki daha da önemlisi anlatılması gerekmiyor. Tıpkı **Pink Floyd**'un ne kadar büyük bir müzik grubu olduğunu asla ifade edemeyeceğimiz, etmemizin de aslında gerekmediği gibi.

Müzik seven her insanın hayatında özel bir yeri olan gruplardandır Pink Floyd. Bazılarımız için babadan kalan plaklar ile, bazılarımız için 90'lık kasete çekilmiş albümleri ile keşfedilmiş ve bir defa onların moduna girdiğimiz zaman bir daha kopamadığımız, çoğumuzun da müzik zevkini değiştiren, şekillendiren gruptur, buna eminim. İlk sevgili, ilk hayat kavgası, ilk direniş, ilk gerçek hüzün, ilk ilham ve daha bir çok ilkimize onlar eşlik etmiş, notalarla ile bizi biraz daha biz yapmış, müziğin bir çok şeyi etkilediğini ve değiştirdiğini fark etmemizi sağlayan bu müzik tanrıları tam 20 yıl aradan sonra yeni bir albüm yayınlamaya ve bütün bu ilkleri sonlandırmaya karar verdiler. Bakmayın süslü sözlerime, onları anlatmanın yanında bile geçemiyorlar emin olun, amacım da bu değil. Eksik kadro ve enstrümantel parçalarla bile olsa yine onları en iyi müzikleri anlatıyor. *The Endless River* bize bunu bir kez daha kanıtlıyor.

Çok önceleri **Syd Barrett**, daha sonra **Roger Waters**'ın gruptan ayrılmasının ardından onlar **Gilmour** önderliğinde yollarına devam etmişlerdi. Ve son kalan 3 kişi olarak 1987 tarihinde *A Momentary Lapse of Reason*, 1994'de ise *The Division Bell* isimli 2 albüme imza atmışlardı. Ama Pink Floyd öyle ölümsüz albümlere ve parçalara hayat vermişti ki günümüze kadar 50 yıllık müzik kariyerleri her zaman göz önündeydi ve hâlâ dinleniyordu. O yüzden Pink Floyd için zaman ve mekâna bağlı bir grup değil de müzik hayatlarını tek bir boyut üzerinde geçmişe ya da geleceğe bağlı kalmadan ortaya koyan, sanki bütün kariyerlerini tek bir defada yayınlamış, zamanın ötesinde değerlendirilmesi gereken bir isim diyebiliriz. Yani Waters dönemi vs. Gilmour dönemi tartışmalarına girmeye hiç gerek yok. Pink Floyd bir albüm yapmışsa oturup dinleyeceksin, dinlemezsen sen kaybedersin.

Grup gerçek anlamda *"son"* albüm olan *The Endless River*'ı ise sadece 2 ile kişi yayınladı çünkü grubun klavyecisi **Richard Wright** 2008 yılında aramızdan ayrıldı. Zaten bunun üzerine harakete geçen **Nick Mason** ve **David Gilmour** onun "**anısına**"* bir pink Floyd albümü yayınlamaya karar verdi. Bunun için ise son albüm *Division Bell*'in 20. yılını seçen elemanlar, o dönem Wright ile birlikte kaydettikleri yarım parçaların üzerinden geçerek ortaya enstürmantel bir albüm çıkardılar. Evet, albüm sadece *"Louder Than Words"* isimli parça dışında tamamen enstürmantel parçalardan oluşuyor ve inanın bu harika.

Ambient bu albümün başrolünde. Bütün şarkılar o kadar derinden, o kadar içten ki tek amaçları yine her zamanki gibi size kendinizi buldurmak. Pink Floyd bunu sözler olmadan da yapabileceğini, sizi alıp çok uzaklarda bir aynanın karşısında, ya da evrenin herhangi bir noktasına bırakabileceğini bir kez daha gösteriyor. Gilmour gitarını yine çok üzüyor, Wright'ın geçmiş kayıtları o kadar zamansız ki hiçbir zaman eskimiyor, Mason tekniğinden ve karakterinden ödün vermeyerek albümde yine Pink Floyd'un en açık rengi oluyor. *Louder Than Words*'e varana kadar zaman sizin için duruyor ve ardından Gilmour'un o etkileyici vokali giriyor. İşte o zaman 50 yıldır bu grubun bir şekilde ürettiğine ve sizi ne zaman olursa olsun etkilemesine bir kez daha hayran kalıyorsunuz.

The Division Bell albümünü, özellikle Gilmour'un tarzını ciddi anlamda seven, *Marooned*'a tapan biri olarak, *The Endless River* şimdiden benim için yılın müzik olaylarından biri. Pink Floyd kendi ismi ile albüm yayınlamış, daha ne diyebiliriz ki zaten. **-Pozan**



"ANISINA"

The Endless River aslında bizler için çok büyük bir anlam daha ifade ediyor. Çünkü içerisinde 'Anısına' isimli bir parça var. Evet bu parçanın ismi Türkçe ve direkt olarak Richard Wright'a adanmış. Bunun sebebi ise şarkıya eşlik eden İsrailli klarnetçi Gilad Atzmon'un şarkıya kattığı oryantelik ve mistik havanın altında yatıyor. Atzmon'un katkısını adeta bir Türkçe ağıta benzeten Gilmour olayın üstüne gittiğinde her dil için çok büyük anlamlar ifade eden bu kelimeyi Türkçe kullanmaya karar veriyor. Artık kelimenin fonetik tınısına mı, görünüşüne mi hayran kaldı bilemiyoruz ama Gilmour'un bu Türkçe göndermesi umarız artık ülkemizde ilk konserini vermesine vesile olur. Biliyoruz imkansız ama kim bilir belki de Nick Mason'la beraber Wright'ın "anısına" bizi ziyaret ederler. Teyze moduna giriyor ve hayırlısı diyoruz.



EDİTÖRÜN NOTU: *Tarihe tanıklık edip onun bir parçası olabilme fırsatı kaçırılmaz.* ★★★★☆





DAMIEN RICE *MY FAVOURITE FADED FANTASY*

Size hiç oldu mu bilmiyorum, bir adamın müziğini sadece birkaç saniye duyarsınız ve tamamdır. Anlarsınız ki o müzikler bir şekilde ömür boyu hayatınızda olacaktır. **Damien Rice**'ın ilk albümü *0* daha ilk notalarında bana bu hisleri vermişti. Küçük gitar ritimleriyle, çoğunlukla sessiz sessiz çalan kemanlarıyla, onu kırk yıldır tanıyormuşsunuz izlenimi veren vokaliyle alışılmadık değildi ama orijinaldi, tüylerinizi diken diken etmiyordu ama duygusaldı, bu dünyadandı ama sizi bu dünyanın dışına çıkarıyordu. İlkinin azıcık gerisinde kalan ikinci albümü *9*'dan sonra Damien Rice pek ortalıkta gözükmedi ve nihayet, tamı tamına 8 yıl sonra üçüncü albümü *My Favourite Faded Fantasy* ile karşımızda. Ve de bu yeni albümü en az ilki kadar harika. Belki o albümdeki kadar hit şarkı yok ama Damien Rice'ın sevilmesine neden olan her şey fazlasıyla var. Akıyor albüm, o aktıkça sizi de adeta melankolik bir meditasyona sokuyor, sizi alıp götürüyor. 8 yıl boyunca her yeni şarkısını mükemmelleştirmiş Damien Rice. Her biri muazzam. Biraz huzur arıyorsanız aradığınız şey tam olarak bu albüm. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Gözlerinizi kapayın ve bir süreliğine farklı bir yerde yaşayın.* ★★★★★





MASTODON

ONCE MORE 'ROUND THE SUN

Bir yazar düşünün, yazdığı her bir hikâyede, her bir romanda bambaşka anlatım yolları kullansın. Ve bunu da öyle profesyonelce yapsın ki, bu farklılıklara rağmen, daha ilk cümlesinden *"Bu X'in yazısı, bundan eminim"* desin okuyanlar. İşte bu yazarın müzik dünyasındaki karşılıklarından biri **Mastodon**'dur. Her bir albümde evrim geçiren, fakat asla kendinden taviz vermeyen Mastodon, bu albümde de kataloğuna yepyeni renkler ekliyor. Albüm kapağından da hissedebileceğiniz üzere, bazı şarkılardan *psychedelic rock* tatları almanız mümkün. Tabii bu tat Mastodon'un klasik kimyasını asla etkilemiyor, grup bu etkinin de dozunu ayarlamayı çok iyi başarmış. İlk yayınlanan single *High Road*, bu değişimi çok güzel özetliyor aslında. Akılda kalıcı nakaratlar, dört bir yanınızı saran melodiler... Fakat her Mastodon albümü gibi, bu albüm de birkaç dinleme ile benimsenecek kıvama geliyor. **-M.Ozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bilmediğimiz sularda yüzden, bildiğimiz Mastadon albümü.* ★★★★★



QUEEN - QUEEN FOREVER

Queen Forever bir derleme albüm. Yani aşağıdaki 3 yıldız yanıltıcı olmasın, albümün ötesine bakmayacaksak *Queen Forever* 5 üzerinden 5 milyon yıldız falan alır. Queen neticede. Ama bunun artık bininci toplama albüm olduğunu unutmamak gerek. Yalnız olayı biraz farklı. İçinde 3 tane yeni(msi) şarkı var ki üçünde de hem *Freddie*'nin vokal, hem de *John Deacon*'ın emekli olmadan önce kaydettiği bas gitar performansları bulunuyor. Birincisi Let Me In Your Heart Again. Zamanında *The Works* albümü için kaydedilmiş, sonradan çıkartılmış. İkinci şarkı *Mercury*'nin solo albümlerinde yer alan Love Kills'in balad versiyonu. İkisi de güzel ve *The Works*, *The Miracle* gibi albümlere koysanız o albümlerin hit şarkıları olmazlar ama sırıtmazlar da. Üçüncü şarkı olan *There Must Be More To Life Than This*'in olayı ise biraz farklı. Zamanında hem Mercury hem de arkadaşı *Michael Jackson* okumuştu. Bu albümdeki versiyonu ise ikisinin düeti şeklinde. Bu iki ölümsüz süperstarın düetini dinlemek inanılmaz epik bir şey. *Queen Forever* yeni bir *Made in Heaven* değil elbette ve *May* ile *Taylor*'dan 1-2 yeni şarkı içerseydi keşke ama nihayetinde 3 yeni şarkı sunuyor. Değerli. **- Ömer**



EDİTÖRÜN NOTU: *Queen hayranıysanız 3 yeni şarkı ilaç gibi gelecektir. Değilseniz de gidip bir Queen II, News of the World falan dinleyin de kendinize gelin.* ★★★☆☆

Ofiste Çalanlar

1. **Hans Zimmer** – Detach
2. **Walk the Moon** – Shut up and Dance
3. **Kalben** – Sadece
4. **Queen** – There Must Be More To Life Than This
5. **J2 feat. Blu Holiday** – Born To Be Wild (Epic Trailer Version)

HANS ZIMMER

INTERSTELLAR OST

Bu müzik dehasının görüntüleri notalara çevirmeye başlamasının üzerinden tam 30 sene geçmiş. Diyecek çok fazla bir şey yok aslında. Bir filmde, bir TV serisinde ya da bir oyunda onun notaları başladığı an bunu fark etmemek mümkün değil. Bu Alman müzik dehasının kesinlikle kendine özel ve çok net bir tarzı olduğu gerçek. Ekolü gereği elektronik müziğe ve müzik teknolojilerine olan ilgisi onun en klasik parçalara bile dokunduğu zaman kendi ifadesini verebilmesini sağlıyor. *Interstellar*'ın her karesine de o hipnotize eden imzasını atmayı bilmiş. Beyninize beyninize vuran ritimler, kulak eğiten efektler, yaylılar, zirveye çıkan ve aniden sakinleşen melodiler, karanlık ve tedirgin atmosfer ile bize tam olarak uzayın müziğini anlatmayı başarmış. Kubrick'in *2001*'de uzayı klasik müzik ile yorumlamasından sonra o boşluğu bize en iyi anlatan kişi *Interstellar* için yaptığı besteler ile **Hans Zimmer** olmuş. Bu albüm, sessiz uzayın içinize işleyen çığlığı olacak. **-Pozan**



Soundtrack

meddya

ANİME

I AM THE BONE OF MY SWORD...



KAFA KARIŞTIRMA KUTUSU

Fate/stay Night 2004'te çıkmış, **Kinoko Nasu** tarafından yazılan bir görsel roman. Yazılmış en popüler görsel romandır ve en iyilerinden biri olduğu da herkesçe kabul edilir. İçerisinde 3 adet route var: *Fate*, *Unlimited Blade Works*, *Heaven's Feel*. İlk route olan *Fate*, 2006 yılında **Studio Deen** tarafından animeleştirildi. Çok üst seviye bir yapım olmasa da ve lore'la çelişen çok saçmalığı olsa da fena değildi. İkinci route olan *UBW*, 2010 yılında yine Deen tarafından film haline getirildi. Tabii ki bir film hikâyeyi doğru düzgün anlatmak için yetersizdi ama görsel romanı okumuşlar için o da fena değildi. Sonra işin içine *Garden of Sinners* film serisiyle efsaneleşen stüdyo **Ufotable** girdi. *F/SN*'nin 10 yıl öncesini anlatan *Fate/Zero* romanını 2011'de anime serisi haline getirdi ve sonuç i-na-nıl-mazdı! Yapılmış en iyi animelerden olduğunu söylesem abartmış olmam sanırım. Ve burada sözünü ettiğimiz *UBW* anime serisini de Ufotable yapıyor. Ve hatta Ufotable, üçüncü route olan *Heaven's Feel*'ı da filmleştiriyor. Onun da seri olmasını isterdik elbette ama Ufotable yapıyorsa yenir! Ha bu arada, görsel romandır, animedir, mangadır, oyundur *F/SN* külliyatına ait daha bir sürü yapım var ama bu saydıklarımı bilseniz yeter şimdilik.

FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

Geçen ay sezon animelerini sıralarken söylediğimi tekrarlamak istiyorum: bu sezon bir *Unlimited Blade Works* var, bir de diğerleri var!

Bakın, burada "güzel" bir yapımdan falan bahsetmiyorum. *UBW*, fazlasıyla özenilen, dev bir proje.

"Modern fantezi" türünün en iyi örneklerinden, **Type-Moon**'un aşırı popüler görsel romanından uyarlanan UBW, **Kutsal Kâse** için 7 büyücünün verdiği savaşı konu ediniyor. Bu büyücüler 7 ayrı sınıftan birine dâhil 7 hizmetkârdan birini komuta ediyor: *Saber*, *Archer*, *Rider*, *Lancer*, *Caster*, *Assassin* ve *Berserker*. Her biri tarihin herhangi bir dönemine ait kahraman ruhların reenkarne olmuş hali olan hizmetkârların da her dileği gerçekleştirebileceği söylenen Kutsal Kâse'yi elde etmek için kendi efsaneleriyle bağlantılı sebepleri var, tıpkı büyücülerin de kendilerine ait sebepleri olduğu gibi.

Şimdi burada hizmetkârların gerçek kimliklerine ve bu kimlikleri öğrendiğimiz anlara, Kutsal Kâse'den beklentilerine, **Noble Phantasm** adı verilen silahlarına ve epik ötesi özel saldırılarına vs. dair uzun uzadıya bir muhabbet çevirme potansiyelim var ama spoiler, bu seri için çok tehlikeli bir şey. Gördüğünüz yerde kaçınız. Archer'ın gerçek kimliği ise: asdfasdfadf

UBW, daha önce *Garden of Sinners* ve *Fate/Zero* gibi aşmış animelerini izleme şansına nail olduğumuz **Ufotable** tarafından yapılıyor ve beklentiler çok ama çok büyüktü. Elbette Ufotable da bunun farkındaydı ve *UBW*'yi en iyi nasıl animeleştirecekleri üzerine bayağı bir kafa patlatmışlar belli ki. Pek öyle prodüksiyon maliyeti sıkıntısı da olmayan Ufotable; animasyon kalitesi uçmuş gitmiş, hikâyeyi ve karakterleri en efektif ve en etkileyici şekilde anlatmaya çalışan bir yapım çıkarmış karşımıza. İlk bölümler beklendiği üzere biraz yavaş geçiyor ve hikâyenin temellerini kuruyor. Ama sonraları neler olacağını ben biliyorum ve... [buraya spoiler vermek için yanıp tutuşan ama kendini tutan adam yakarışı gelecek]

Yakınlarda bir kafa karıştırma kutusu olacak ama isterseniz o kutuyu tamamen boş verin. Adının başında **Fate** olan çok fazla eser vardır ama sıkıntı yapacak bir durum yok. Eğer vakit ayırabilirseniz elbette ilk önce görsel romanı okumanızı öneririm ama anime diyorsak direkt bu animeden girebilirsiniz olaya (haftalık bekleyemem diyorsanız mükemmel ötesi *Fate/Zero* da iyi bir tercih olabilir). Çok feci dövüş sahneleri, derin bir hikâye, özümseyeceğiniz karakterler, sayısız unutulmaz an ve de tabii tarihin en karizmatik özel hareketi: **Unlimited Blade Works**! Ne yapın edin şu işe bir girin siz! -**Ömer**

GÜLE GÜLE ESKİ DOST... GÜLE GÜLE NARUTO... MUHTEŞEM BİR 15 YIL İÇİN TEŞEKKÜRLER... -ÖMER



TİTAN SALDIRILARI TÜM ŞİDDETİYLE DEVAM EDİYOR

Attack on Titan'ın 2. sezonun geleceği gün gibi belliydi ve resmi duyuru yapıldı. 2016'ya kadar beklemek durumundayız.

Bunun dışında Brutus dergisinde Marvel ile ortaklaşa hazırlanan bir bölüm yayınlandı. *Avengers toplaşıp Titan kesiyor*, daha ne olsun!

Ayrıca 15 metrelik 1'e 1 boyutta bir Titan heykelinin yapıldığı duyuruldu. 23 Ocak - 10 Mayıs arasında Japonya'da bulunacaklar *Eren*'le *Dişi Titan*'ı tüm ihtişamıyla görme şansına erecek.

Bunların dışında enteresan bir tartışma ortaya çıktı. Serinin mangakası **Hajime Isayama** bir röportajda sorulan "Mikasa'nın en yakın olduğu kız kim?" sorusuna "Armin" yanıtını verince ortalık kızıştı. Kimisi bunun bir yanlışlıktan ibaret olduğunu söyledi, kimisi Armin'in gerçekten erkek olduğunun kanıtını aramaya başladı. Birçok başka mangaka ve Armin'in seslendirme sanatçısı bile tartışmaya katıldı. Isayama ise bayağı eğleniyor gibi çünkü olaya açıklık getirmek yerine "Armin biraz belirsiz gibi" şeklinde açıklamalar yaparak soru işaretlerini çoğalttı.

Bir de yapılmakta olan *live-action* filmden karakterlere ait poster görselleri yayınlandı. Karşıdan fena durmuyorlar gibi. Bakalım...



YENİ ANİMELER

- Index serisinin yazarı Kamachi Kazuma'nın bir diğer romanı **Heavy Object** anime oluyor.
- Kamen Rider'ın yaratıcısı Toshiki Inoue'nin mangası **Sword Gai** de animesi gelenlerden.
- **Nisekoi**'nin ve **K**'in ikinci sezonları yolda. **Tokyo Ghoul**'un ikinci sezonu da Ocak'ta başlıyor.
- Monogatari serisinin son sezonunun ilk hikâyesi **Tsukimonogatari** Aralık sonunda başlıyor.
- **Food Wars, A Silent Voice, Sound! Euphonium, Everything Becomes F, Ao no Kanata no Four Rhythm** ve ismi umut vadeden **Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon** 2015'te anime oluyor.
- Daha önce bir Ova serisi bulunan **The Heroic Legend of Arslan**'ın yeni bir animesi yolda. Formatı henüz belli değil ama.
- **Urbance** ve **Go! Samurai** isimli iki Kickstarter kampanyası başarılı oldu. Bir terslik olmazsa ikisini de izleyebileceğiz yani.
- **Knights of Sidonia**'nın ilk sezonunun özet filmi geliyor. 2. Sezon olan **Battle for Planet Nine** ise Nisan'da başlayacak.
- En enteresanını sona sakladım. Attack on Titan'ı yapan stüdyo Wit ve Code Geass'ın yaratıcısı Ichiro Okouchi'den yeni bir anime geliyor: **Knocking on the Walls of the Armored Fortress.**



KISA HABERLER

Naruto'nun mangasına veda ettik :(Masashi Kishimoto birkaç ufak Naruto bölümü daha yazıp 2015 yazı sonunda yeni aylık serisine başlayacak.

17 yaşçılık dininin kurucusu **Kikoue Inoue** 34. 17 yaşını kutladı (bizim hesabımızla 50.'sini yani). Ve evet, hâlâ 17 gösteriyor.

Yeni Macross serisi **Macross Delta** (yani **Macross Δ**) için şarkıcı seçmeleri 1 Aralık'ta başlıyor.

Hastalıklı yapım Welcome to the N.H.K.'in yazarı yeni bir mangaya başlıyor: **Red and Blue Ehrenberg**.

Tam 10.000 kişiye en çekici buldukları seslendirme sanatçıları soruldu. Bayanlarda birinci bayağı büyük bir farkla **Kana Hanazawa** oldu. Onu **Sora Amamiya** ve **Suzuko Mimori** takip etti. Erkeklerde de **Mamoru Miyano** rahat birinci oldu. **Tatsuhisa Suzuki** ikinci, **Daisuke Ono** ise üçüncü sırada yer aldı.

Başka bir 10.000 kişilik ankette katılımcılara en sevdikleri sapık erkek karakter soruldu. City Hunter'dan **Ryo Saeba** ciddi bir farkla birinci sırada yer aldı. Dragon Ball'dan **Roshi**, Gintama'dan **Gintoki**, Urusei Yatsura'dan **Ataru** ve One Piece'ten **Sanji** onları izledi.

10.000 iyidir. 10.000 kişiye en çok animesinin yapılmasını istedikleri manga/roman soruldu. **Bungou Stray Dogs** birinci, **One Punch Man** ikinci, **Eromanga Sensei** üçüncü sırada yer aldı.

Keşfedilen yeni bir solucan türüne **Eoperipatus totoro** adı verildi. Kedi otobüsüne benziyor. Sevimli.

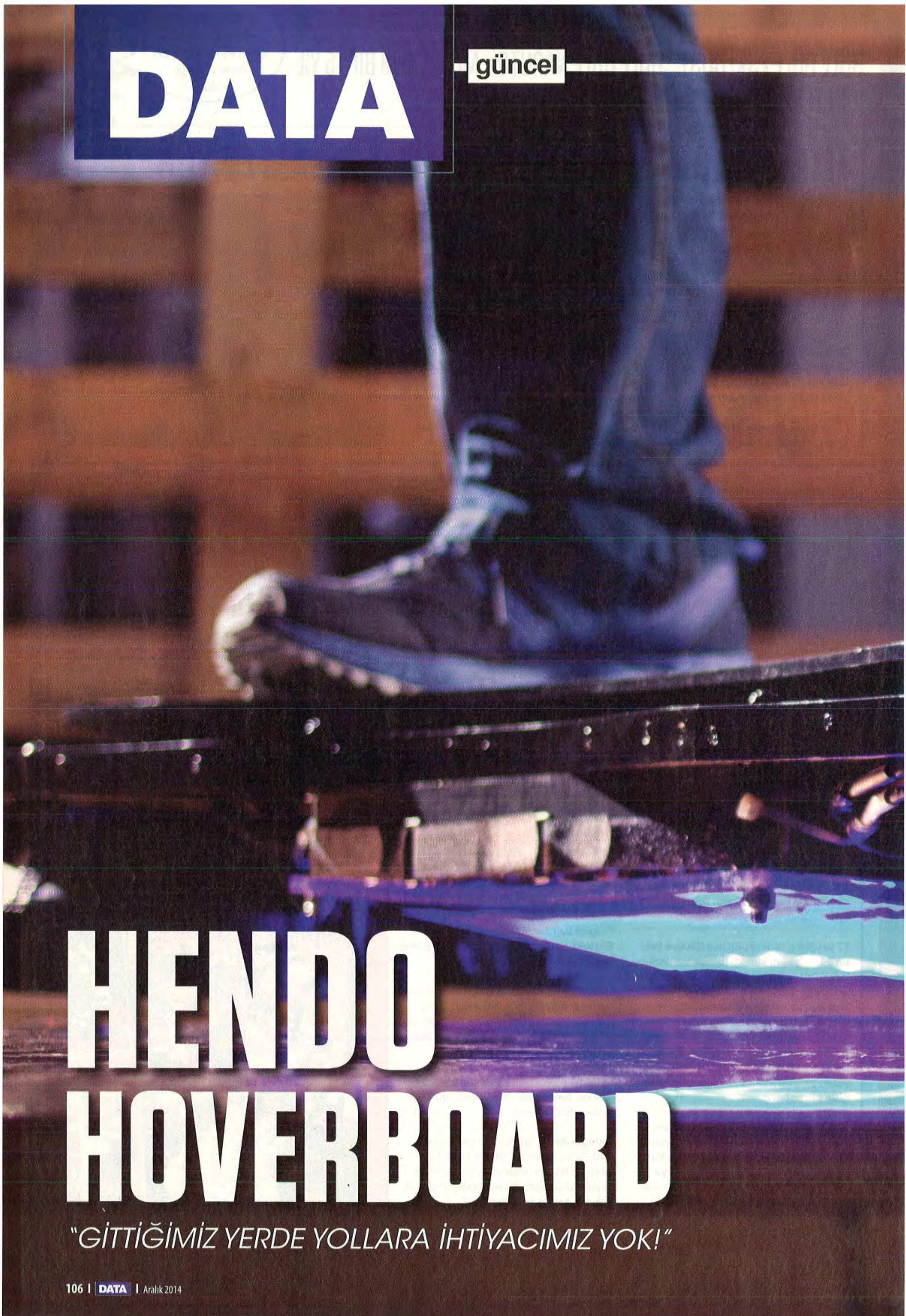
Hideaki Anno: "Japon animasyon endüstrisi bir çıkmazın içinde. Ticari kaygılardan bağımsız animasyon yapmaya başlamazsak kurtulmamız çok zor olacak. Çok geç kalmış bile olabiliriz."

Giovanni's Island sürüyle ödül topladı.

ANİME HALLOWEEN'İ

ANİME DÜNYASINDA HALLOWEEN AYRI TATLI OLUYOR. BUYURUN, SAĞDAN SOLDAN TOPLADIKLARIMIZ AŞAĞIDA





HENDO HOVERBOARD

"GİTTİĞİMİZ YERDE YOLLARA İHTİYACIMIZ YOK!"





Geleceğe Dönüş 2'yi izlediğim gün, gerçek anlamda büyülü bir gündü. Çocukluğumda hiçbir şeye o kadar heyecanlandığımı hatırlamıyorum. Marty McFly ve Doc Brown, o muhteşem DeLorean, kendi bağcıklarını kendi bağlayan ayakkabılar ve hepsinden önemlisi: Uçan kaykay.

Lütfen bu noktada biraz durup bütün bunların 3-4 yaşlarında bir çocuğun beynine nasıl etki edebileceğini hayal etmeye çalışın. Kendini bağlayan ayakkabı ne demektir biliyor musunuz ayakkabı bağlamayı bilmeyen bir çocuk için?! Uzun lafın kısası, *Geleceğe Dönüş 2* beni bilimkurgu alanına çaresizce bağladı ve ileriki yaşlarımda kaykayın üzerinden inmek istemememde büyük rol oynadı. Uçan kaykay, hepimizin bir numaralı hayaliydi ve filmin geçtiği 2015 yılına girmemize gün sayarken, alabileceğimiz en güzel haberi aldık diyebilirim. Kısmen.

Bu yılın önceki aylarında Tony Hawk ve arkadaşlarının çektiği sahte hoverboard videosunu ve yarattığı hayal kırıklığını unutun. Bu seferki gerçek bir cihaz. Fakat hakkında henüz her şeyi bilmiyoruz. Bildiklerimiz; güzel göründüğü, gerçekten bazı zeminlerin üzerinde süzülebildiği ve insanların gerçekten üzerine binebildiği. Bu yazıyı yazarken cihazın nasıl çalıştığını bayağı bir araştırdım ama bu bilgiye ulaşmak nedense hiç kolay değilmiş. Üretici şirket **Hendo**, cihazla ilgili kesin özellikleri paylaşmak konusunda biraz ketum davranıyor ama internette etraflıca bir araştırma, yapbozun birçok parçasını yan yana getirdi.

Her şeyden önce, üzgünüm; Hendo Hoverboard, *Geleceğe Dönüş*'te gördüğümüz kaykay gibi çalışmıyor. O filmdeki alet, yere doğru bir tür enerji vererek, herhangi bir yüzeyin hemen üzerinde süzülebiliyordu. Hendo ise elektromanyetik itme kuvvetiyle çalışıyor. Ne demek istediğimi açıklayayım:

Cihazın altında dört tane yuvarlak motor var. Cihaz çalıştırıldığında, bu elektromanyetik motorlar, yüklendikleri enerjiyle bir manyetik kuvvet yaratıyor. Tek başına bu manyetik kuvvet hiçbir şey, fakat o kuvvete yanıt verecek bir yüzeye, örneğin bakıra karşı uygulandığında, aynı kutuplar birbirini itecektir. Bu fizik olayına elektromanyetik itiş deniyor. Hoverboard'un altındaki dört motor, bir program sayesinde birbiriyle çok hızlı iletişim kuruyor, böylece iletken bir yüzey üzerinde platformun dengede durması için, motorlar arasında gezen enerjinin miktarını dengeleyici şekilde artırıp azaltarak bir düzen sağlıyor.

Kısacası Hendo'muzun çalışması dört temel prensibe bağlı: Bir güç kaynağı (pil), iletken bir yüzey, cihazın dengesini hesaplayabilen bir bilgisayar ve kendi arasında çok hızlı iletişim kurabilen elektromıknatıslar.

Bütün bunlar ne demek? Şu demek: Alet gerçekten süzülüyor. Fakat yalnızca iletken bir yüzeyin üzerindeyse... Eğer bakırdan hoverboard parkları yapılır veya birisi belediyeleri asfalta bakır katılması konusunda ikna edebilirse, yaşadık. Eğer olmazsa, yerden giden kaykaylara mahkumiyetimiz bir süre daha devam edecek.

Bu aşamada Hendo'nun çalışmaları devam ediyor. Şu an odaklandıkları alan, kullanıcıların elektromıknatıslardaki dengeyi kontrol edebilmesi gibi görünüyor. Halihazırda cihazın üzerine binebiliyor, onunla beraber gidebiliyorsunuz. Fakat klasik kaykaylardaki tekerlek sistemi olmadığı için, dönüş yapamıyorsunuz. Elektromıknatısların pozisyonlarını değiştirebilen bir kontrol mekanizması, bu sorunu kolayca çözebilir diye tahmin ediyorum. Bunun dışında, pil ömrü şu an on dakikayla sınırlı. Dönüş mekanizmasının çözümü bu problemlerin yanında devede kulak gibi kalıyor haliyle.

Yalnızca iletken yüzeyler üzerinde gidebilmesinden doğan hayal kırıklığım bir yana, gizliden gizliye tek bir şeye seviniyorum: 1989 yılı, 2015 için bize uçan kaykay sözü vermişti ve on yaşındaki ben, Marty olduğumu hayal ederek ortalıkta koştururken, en çılgın hayallerimde bile 2015'te gerçekten uçan bir kaykaya yer açmıyordum. Ama oldu. Belki sadece özel yüzeylerde gidiyor, belki sadece on dakika gidiyor, ama var. Oldu. Öyle ya da böyle, ormandan çıkan insanoğlu, uçan bir kaykay yaptı. Ve bence bu, kutlamaya değer. **-Erim**



İNDİK Mİ İNDİK!

İNSANLIK İÇİN BİR ADIM DAHA

Uzay severler için bu ay tarihi bir olay gerçekleşti. Hayır, *Interstellar*'ın gösterime girmesinden bahsetmiyoruz. **Avrupa Uzay Ajansı** bundan ta on yıl dokuz ay önce, 2 Mart 2004'te **Rosetta** adında bir uzay aracı fırlatmıştı. İşte bu araç, Dünya'dan 510 milyon kilometre uzakta, saatte 135 bin kilometre hızla ilerleyen, sadece dört kilometre genişliğindeki **67P/Churyumov-Gerasimenko** kuyruklu yıldızının yörüngesine girdi. Yetmezmiş gibi, taşıdığı **Philae** adlı iniş modülünü yüzeye gönderdi ve insanlık tarihinde ilk kez bir kuyruklu yıldıza iniş gerçekleştirdik!

12 Kasım 2014 günü, olan biteni internet üzerinden canlı takip ettik. Olay, Twitter'da #CometLanding hashtag'i altında ses getirdi. @Philae2014 hesabının uzay aracının ağzından attığı komik tweet'leri okumak pek eğlenceliydi. Philae, TSİ 17:33, 19:26 ve 19:33'te art arda yaptığı üç denemenin ardından iniş yapmayı başardı (yerçekimi yeterince kuvvetli olmadığı için, şaka değil, iki kez sekti). Ardından epey veri topladı ve Dünya'ya iletti. Hatta kalan son enerjisiyle, sondaj yapıp topladığı tozları yakıp analiz de etti. Ancak gücü ne yazık ki o noktada tükendi. Kuyruklu yıldız Güneş'e yaklaştığında, aracın pillerini şarj edip uyku modundan çıkabileceği düşünülüyor. O zamana kadar, iyi uykular Philae!

Peki niçin böyle malayani işlerle uğraşıyoruz? Aklımızdan zorumuz mu var? Şöyle ki, Rosetta'nın başlıca görevi Güneş Sistemi'nin kökenini ve evrimini anlamamıza yardımcı olmak. Kuyruklu yıldızın kimyasal bileşimi, günümüzden 4,6 milyar yıl önce Güneş'e ve sekiz buçuktan dokuz gezegene (kalbimizdesin Plüton) hayat veren nebula ile aynı. Dolayısıyla bu gök cismini incelemek, bize içinde bulunduğumuz Güneş Sistemi hakkında önemli bilgiler kazandıracak. Ayrıca eğer organik moleküller barındırdığı tespit edilirse, hayatı başlatan temel kimyasalları Dünya'ya kuyruklu yıldızların getirdiği teorisi de desteklenmiş olacak. **-Eren**



KADERİNDEN HIZLI KOŞMAK İÇİN

BİYONİK BOTLAR, SAATTE 50 KM HIZ YAPIYOR

Spor hayatıma koşuyla başlamıştım. Uzun mesafe koşardım. Yıllarca, çok severek koştum. Bugünlerde, koşma aktivitesini daha çok otobüse yetişmek için kullanıyorum. Fakat her zaman o harika spora geri dönmeyi düşünmüşümdür. Bu teknoloji, aradığım bahane olabilir.

Amerikalı mucit **Keahi Seymour**, çocukluğundan beri kara memelilerindeki patlayıcı koşma hızlarına hayranlık duymuş. Nihayetinde geçen ay, Maker Faire fuarında "biyonik bot" adını verdiği botlarıyla, hayranlık duyduğu doğa kadar hızlı gidebildiğini dünyaya açıkladı. Seymour'un botları, saatte 50km civarı hızlara çıkabiliyor. Dünyanın en hızlı kara hayvanları olan çitalar ise saatte 95 kilometreye ulaşabiliyor. Yani Seymour için daha gidilecek yol var.

Aslında, insan ayağı koşmak için çok uygun bir anatomide değil, bunu yıllardır biliyoruz. Hızlı koşan canlıların bacaklarına bakarsanız, önden bükülen eklemler, küçük temas yüzeyleri ve çok daha patlayıcı kaslar görürsünüz. Bir anlamda, bu botların yaptığı şey, bacağınızın dünyayla etkileşim şeklini mekanik olarak bu hayvanlarınkine benzetmek. Çok yakın bir teknolojiyi paralimpik olimpiyatlarında da görmüş olabilirsiniz. Ünlü Güney Afrikalı paralimpik atlet **Oscar Pistorious**, kendi protezlerini kullanarak dünyanın en hızlı atleti olarak **"Blade Runner"** lakabını almıştı. Pistorious'un kullandığı teknoloji o kadar üstün sayılıyordu ki, bacakları olmayan bir adam olarak, bacakları olan atletlerle yarışmak istediğinde, "haksız avantaja sahip olduğu" gerekçesiyle kabul edilmemişti.

Biyolojik gelişimde sınırlar varken, teknolojik gelişimde o sınırlar sadece hayal gücünüzün ve fizik kurallarının çerçevesinde görülüyor. Seymour'un botlarında, kanguruların arka ayaklarındaki tendonların anatomisinden esinlenen, attığınız adımları yaylandırarak sizi daha ileri fırlatan mekanik bir sistem kurulmuş. Keahi ve ekibi, şimdi de var olan karbonfiber ve alüminyum prototipe, piston ve elektrikli parçalar ekleyerek daha yüksek hızlara çıkmayı planlıyor. Ne dersiniz, bu botları yakın zamanda Caddebostan sahilinde bisiklet yolundan giderken görür müyüz? **-Erim**



ŞEFFAFLIK RAPORU

2014 YILI PERFORMANSIMIZ ŞAHANE

Bildiğiniz üzere Facebook ve benzeri sosyal ağlardaki gizli bilgileriniz gerektiği takdirde devlet kurumları ile paylaşılabiliyor ve talep edilen sayfalar erişime engellenebiliyor. Facebook'un bu işleme özel, facebook.com/records adresinden erişilebilen bir "Emniyet Teşkilatı Çevrimiçi Talepler Sistemi" bile var. Türkiye'de bu talepler 5651 sayılı "İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun" çerçevesinde gerçekleştiriliyor. 2014 yılının ilk yarısına ait şeffaflık raporlarına baktığımızda görüyoruz ki ~~durum hiç iç açıcı değil~~ her şey yolunda.



Facebook'un raporu ile başlayalım. Kişisel bilgi talebi söz konusu olduğunda ABD, Hindistan, Almanya, Fransa, İtalya ve Brezilya gibi ülkeler başı çekiyor. Türkiye 249 kullanıcı hesabına dair 153 talep gönderirken, Facebook bunların %60,78'ine olumlu yanıt vermiş. İçerik engelleme söz konusu olduğundaysa karşımıza bambaşka bir tablo çıkıyor. Böyle bir talepte bulunan yalnızca 15 ülke var ve Hindistan (4960), Türkiye (1893) ve Pakistan (1773) açık ara önde. Tabloyu kendiniz incelemek isterseniz govtrequests.facebook.com adresinden bakabilirsiniz.

Başka firmaların raporlarına baktığımızda Türkiye'nin ilk sıralardaki yerini kaptırmadığını görüyoruz. Örneğin Microsoft'a 2014'ün ilk yarısında Türkiye'den 4455 kullanıcı için 4091 talep gönderilmiş ve bunların %75,4'ü olumlu yanıt almış. Twitter'a ülkemizden 27 kullanıcı için 24 talep gönderilmiş, alçak Twitter tamamını yanıtsız bırakmış. İçerik engelleme istekleri söz konusu olduğunda ise tabii ki en birinci biziz. Öyle ki, Türkiye diğer bütün ülkelerin toplamından daha fazla engelleme talebi göndermiş. Twitter bizden 65'i mahkeme kararıyla olmak üzere toplam 186 içerik engelleme talebi almış. Sonuç olarak 17 adet kullanıcı hesabı ve 183 adet tweet engellenmiş. Hah şöyle Twitter, yola gel... Siz de gelin, çekinmeyin, Türkiye Cumhuriyeti'nde sansür çogzel.

LET'S ENCRYPT

HERKESE BENDEN BİR HTTPS!

Dijital dünyadaki haklarımızın savunucusu Electronic Frontier Foundation yine harika bir çalışmayla karşımıza çıkmak üzere. Daha önce HTTPS Everywhere eklentisiyle tarayıcı tarafında web gezintisini daha güvenli hale getiren EFF, şimdi de Mozilla, Akamai, Cisco ve IdenTrust'ın da desteğini arkasına alarak sunuculara sertifika dağıtım işine giriyor.



Basitçe anlatmak gerekirse, bir siteye http:// yerine https:// protokolü üzerinden bağlandığınızda, sunucuyla aranızdaki iletişim şifrelendiği için üçüncü kişiler tarafından dinlenemez. Ancak bu bağlantının gerçekten güvenli olması için sunucunun güvenilir bir kaynağın dijital imzasını taşıyan bir sertifika alması gerekir. Bu işlem hem paralı, hem de görece zordur. Birçok sitenin HTTPS protokolünü desteklememesinin başlıca nedeni de budur.

Let's Encrypt adı verilen proje işte bu engelleri aşmayı ve ihtiyaç duyan herkese güvenilir bir sertifika vermeyi hedefliyor. Eğer ilginizi çekiyorsa, gelişmeleri letsencrypt.org adresinden takip edebilirsiniz.



Ağ Tarafsızlığı

OYUN SİTELERİNE GİRİŞ YAPABİLMEK İÇİN LÜTFEN BİR ÜST PAKETİ SATIN ALIN

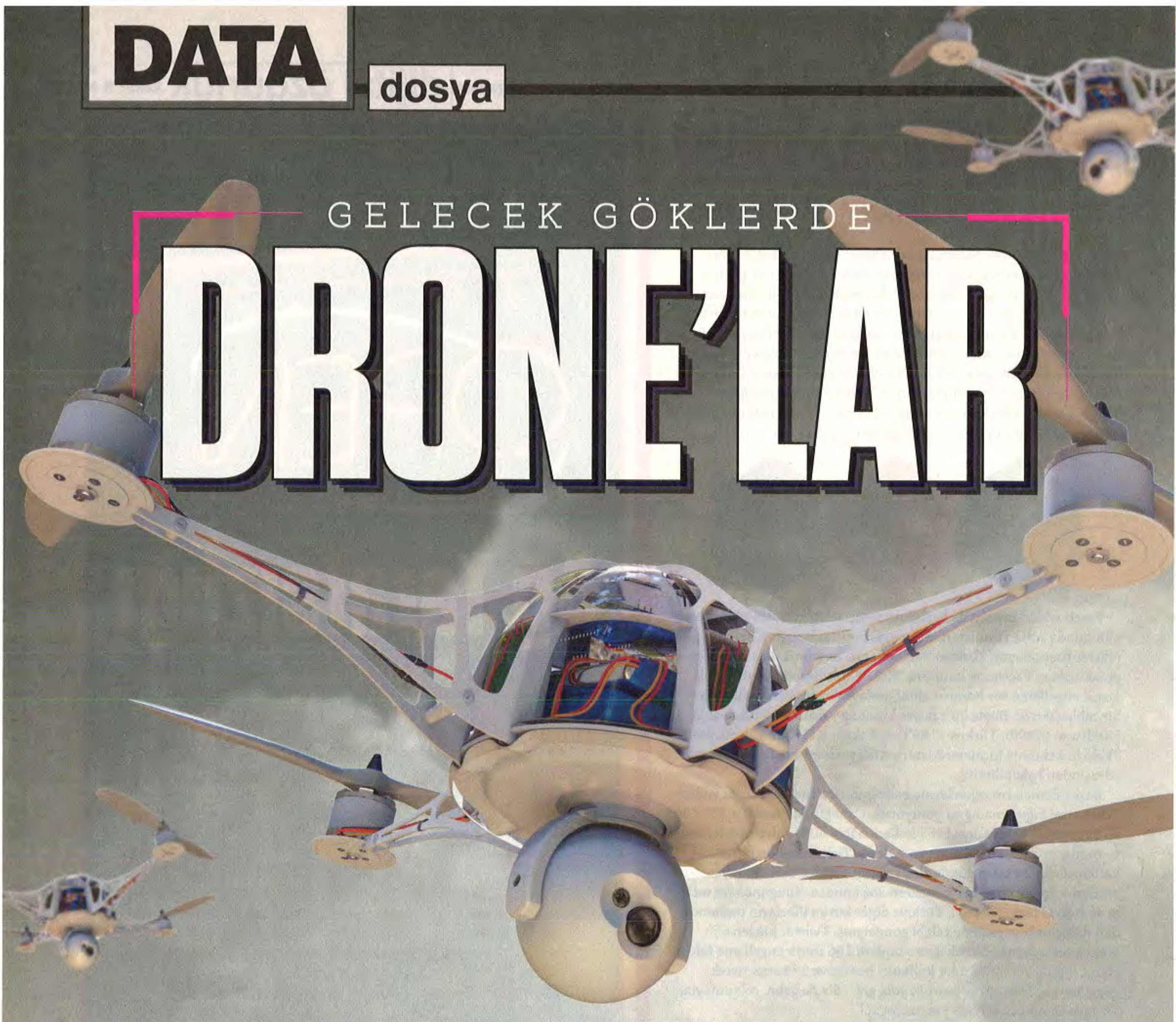
Yıllardır gündemde olan ağ tarafsızlığı (net neutrality) tartışması şu sıralar ABD'de Başkan Obama'nın şahsen yaptığı açıklama sonrası yeniden alevlenmiş durumda. Peki nedir bu ağ tarafsızlığı? Bizi ne derece ilgilendiriyor?

Ağ tarafsızlığı internetin özgür, tarafsız ve erişilebilir kalmasını güvence altına alan bir prensiptir. Servis sağlayıcıların internet altyapısını keyfine göre düzenleyerek belirli içeriklere sınırlama getirme ya da anlaşmalı işletmecilerin içeriklerine öncelik verme gibi uygulamalarda bulunmasına engel olur. ABD'deki servis sağlayıcılar şimdi bu "dayatmaya" karşı çıkıyor ve istediklerini elde etmek için ciddi bir lobi faaliyeti yürütüyor. Neden? Çünkü işin ucunda sağlam para var. Kaz gelecek yerden tavuk esirgenmez tabii.

Ağ tarafsızlığı ortadan kalkarsa ne olur? En basitinden, belgesel kanallarını izleyebilmek için ayrı TV paket almanızın gerekmesi gibi, internetteki belirli içeriklere erişim sağlayabilmek için fazladan para ödemeniz gerekir. BitTorrent ve benzeri protokollere kısıtlama getirilebilir. Netflix örneğinde yaşandığı gibi bir servis sağlayıcı bir içerik sağlayıcıyı fazladan bedel ödemeye mahkûm edebilir ki karşılığında bu bedel kullanıcıya da yansır... Elbette bu şirketlerin eline böyle bir güç vermek çok daha tehlikeli sonuçlar da doğurabilir. Bizim bu yazımızdan bir şey anlamadıysanız, daha resimli eğlenceli bir şey arıyorsanız, The Oatmeal'a buyurun:
theoatmeal.com/blog/net_neutrality

Ağ tarafsızlığı Türkiye'de henüz pek gündemde olan bir konu değil (gerekirse bir kürtaj neyin patlatır, gündemden düşürürüz zaten). Ama komşuda pişer bize de düşer misali, şartlar el verirse ülkemizdeki servis sağlayıcıların da böyle bir hamle yapması gayet muhtemel. Şimdiden kendimizi bu konuda bilgilendirmekte fayda var.





GELECEK GÖKLERDE

DRONE'LAR

YAYGINLAŞAN DRONE TEKNOLOJİSİNE DETAYLI BİR BAKIŞ

- ERİM BİLGİN

İnsanoğlu, var olduğundan beri üretiyor. Ulaşamadığımız yerlere ulaşan merdivenler, kaldıramayacağımız yükleri kaldıran makineler, çıkamayacağımız hızlara ulaşan araçlar yapıyoruz. Bir anlamda, teknoloji insanın uzantısı haline gelmiş durumda. Öyle ki, yakın bir zamanda vücudumuzun fiziksel kuvvetinin yerine geçebilecek *eksoskeleton*lardan ve dünyayla aramıza fazladan bilgiler sokan sanal gerçeklik gözlüklerinden bahseder olduk. Fakat *eksoskeleton*lar geleceğin insanı için kol ve bacaksa, bu akımın en yeni üyesi de o insanın gökyüzündeki gözü ve eli olsa gerek.

Elbette drone'lardan bahsediyorum. Şimdi her şeyden önce bunlara bir Türkçe isim oturtmak gerekiyor. Her yeni teknoloji gibi, henüz dilimize tam bir tercümesi yapılmış değil. Büyük modellerine "İnsansız Hava Aracı" diyenler var fakat bu tabir bütün modeller için kullanılmıyor. Cihazlar ülkemizde de yaygınlaştıkça, birisi bunlara düzgün bir isim oturtacaktır. O zamana kadar, ben affınıza sığınarak "drone" kelimesini kullanmaya devam edeceğim.

Aslında drone fikrinin arkasındaki mantık



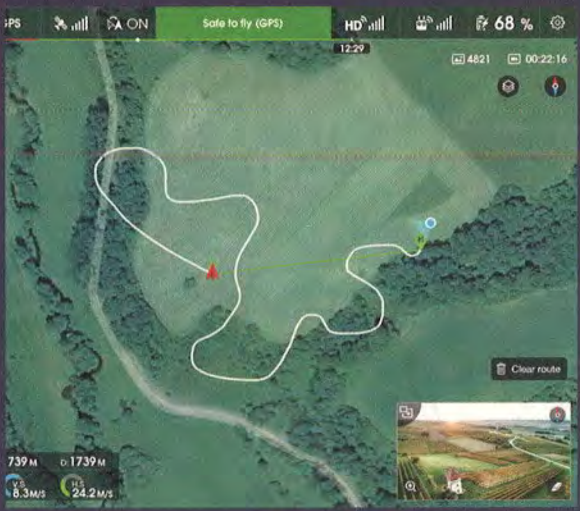
öyle çok yeni değil. Uzaktan kumandalı araçlar, şu ya da bu şekilde çocukluğumuzdan beri vardı. Modern drone'lar yalnızca aynı fikrin, geliştirilen teknolojiyle iyice uç seviyelere taşınmasının sonucu. Genelde "drone" denildiği zaman havadan giden, uzaktan kumandalı aygıtlardan bahsediyoruz, fakat teknik olarak karadan giden uzaktan kumandalı cihazlar da "drone" kategorisine giriyor.

Drone'lara genel bir bakış attığımızda, çok farklı iki yönde gelişen cihazlar görüyoruz. Bu alanlardan birincisi ordu ve savaş teknolojileri, ikincisi sivil sektörler. Ordudaki kullanımı zaten sivil sektörde gelişmiş teknolojinin, özel bir amaca göre adapte edilmesinden geliyor. O halde önce sivil hayatta drone'ların yerine bakalım.

En masum yerlerden yola çıksak daha iyi. Şiddetle veya gözetimle işi olmayan biz normal halk için, drone'lar genelde "quadcopter" veya "multicopter" adını alıyor. Dört pervaneli ve uzaktan kumandalı bu cihazları ortalıkta görmüş olabilirsiniz. Eski tek pervaneli helikopterleri daha stabil kılan dörtlü sistem, gelişmiş pil teknolojisiyle birleşince, karşımıza yeni nesil hobicinin son teknoloji oyuncağı çıkıyor.

Bu cihazların çoğu, benzer özelliklere ve zayıflıklara sahip ve genel olarak ödediğiniz fiyata göre aynı spektrumda farklı noktalara düşüyor. Neredeyse bütün yeni modeller akıllı telefonlar üzerinden kontrol edilebiliyor. Bluetooth veya Wi-Fi bağlantısı ve cihazla birlikte gelen mobil uygulama, kullanıcının kısa süreli bir kurulumun ardından doğrudan uçuşa geçebilmesi için yeterli.

Modeller arasındaki performans farkına bir göz atarsak, cebe sığacak boyutlarda, minnacık





Yeni nesil drone'ların birçoğu, mobil cihazlar üzerinden yönetilebiliyor. Aracın konumu ve diğer pek çok detaylı bilgi, uygulama üzerinden takip edilebiliyor.

modeller genelde en ucuz olanlar. Bunlar çoğu zaman pili hızlı biten, uçmak dışında bir fonksiyonu olmayan, basit eğitim modelleri. En üst modellere doğru tırmanırken fiyatlar da yükselişe geçiyor. Şu an sivil modeller arasında en gelişmiş drone'lara bakacak olursanız, genelde bir şarj ile 15-20 dakika civarında seyreden uçuş süresi, Full HD video kaydı, ortalama 2 kilometreküplük sinyal ve akıllı otopilot özellikleri görülüyor. Bazı modellerde Oculus Rift desteği bile var.

DRONE SELFIE'Sİ!

Size uçuk bir örnek: Stanford Üniversitesi'nden Christoph Kohstall'un geçtiğimiz ay gün yüzüne çıkardığı selfie çeken drone Nixie. Nixie, kanatlarının esnekliği sayesinde bileğinize bir bant gibi bağlanıyor. İstediğiniz zaman da bileğinizden ayrılarak helikopter modunda sizden uzaklaşıyor, selfie'nizi çekip sonra tekrar bileğinize dönüyor. Tony Stark'ı havada yakalayan zırhtan çok da farklı sayılmaz yani. Bir kez daha görüyoruz ki narsizmin insanı motive etmede sınır tanımadığı bir çağın içindeyiz.



Fakat bu modeller sadece kamerayı uçurup video çekmek için. Şimdilik yaptıkları en tehlikeli veya ilginç şeyler, belki pencerenizin önünde süzülüp röntgencilik yapmak veya sokak kedilerini lazer misali çılgına çevirmek. Ama daha özel amaçlar için oluşturulmuş veya modifiye edilmiş, daha özel drone'lar da uçuyor göklerde.

HER ŞEYİN BİR ŞEYİ VAR

Bu kullanım alanlarının başında araştırma yapan üniversiteler ve şirketler geliyor. Helikopter tasarımları için aerodinamik testleri yapanlardan tutun, inmesi tehlikeli madenlere drone indirenlere, hayvan sürülerini rahatsız etmeden takip etmekten, bölgelerin haritalarını çıkarmaya, drone'ların sivil hayatta bir sürü kullanım alanı var.

Bunların en ilginçlerinden biri Facebook'un "Internet.org" adlı küresel internet bağlantısı projesinde kullanılan drone teknolojisi. "Bıktım bu teknolojiden!" deyip dağlara kaçan arkadaşlara üzücü haberlerim var: *"Bağlantı Laboratuvarları"* adını verdikleri bir araştırma bölümünde, Facebook'un bilim insanları, bütün dünyaya internet bağlantısı sağlayacak drone'lar geliştirmeye çalışıyor. Şu ana kadar test edilen birkaç model başarılı. Hedef, tamamen güneş enerjisiyle çalışan ve uzun mesafeli Wi-Fi sinyali sağlayan drone'lar üretip bunları gökyüzünde süzülür halde bırakarak, tüm dünyayı kaplayacak bir ağ oluşturmak. Şirketteki yetkililer, planın mümkün olduğunu, fakat pil ve güneş enerjisi teknolojilerinde sınırları zorlamaları gerekeceğini açıkladı. Elbette Facebook tarafından yönetilecek küresel bir internet ağının ne kadar ciddi yan etkileri olabileceğini saymama gerek yok diye tahmin ediyorum. Fakat diğer yandan, bu tür bir hizmet ücretsiz olarak sağlanırsa, internet erişiminin zor olduğu kırsal bölgelerdeki eğitim ve refah seviyesi çok artabilir.



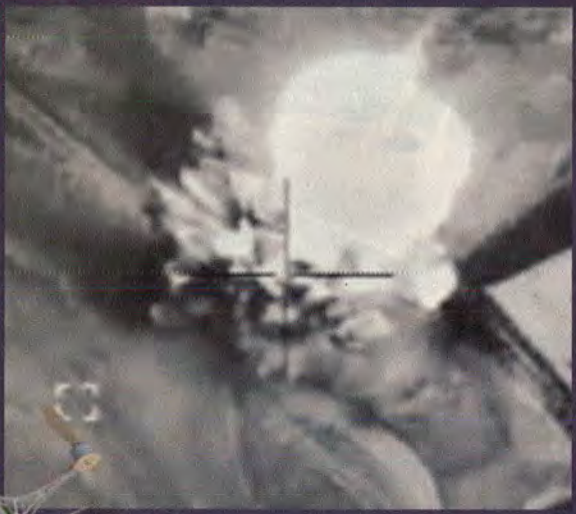
Kafa karıştıran canlı örneklerden biri de, bu yıl bizzat tanışıp hikâyeyi kendi ağzından dinlediğim Rus araştırmacı muhabir **Irina Borogan**'dan geliyor. Rusya'da gerçekleşen 2014 Sochi Kış Olimpiyatları'nda güvenlik amacıyla Putin hükümetinin tasarladığı drone ordusu, bir tür bilimkurgu kitabından fırlamış gibi. Stadyumun onlarca kilometrekare çevresini içeren bir alan üzerinde, hükümetin 2 milyar dolara finanse edip uçurduğu drone'lar, yüz tanıma sistemleri ve Wi-Fi vericileriyle donatılmış. Farkında olmadan drone'lar üzerinden internete bağlanan herkesin verilerini kontrol edip yüzlerini kayıt altına almış. Yüzlerce drone'la kaplı bir gökyüzünün distopik manzarasını hayal etmek bize kalıyor.

Fakat herkese göre bu o kadar korkunç bir şey değil. ABD'de şimdiden birçok eyaletin polis kuvvetleri, suçla mücadelede drone kullanımını desteklemeye başladı. Konuyla ilgili anayasal değişimlerin çoğu henüz tartışılıyor, fakat geçen birçok karar da mevcut. Daha şimdiden polis operasyonlarında aktif olarak drone kullanımına başlamış olan eyaletler var. Chaotic Moon adlı şirket, tehdit olarak belirlenen bireylere 80,000 voltluk elektroşok iğneleri fırlatabilen model CUPID üzerinde çalışmaları tamamlamış durumda. Henüz bu modelin kullanımı tartışmalı, fakat yüz tanıma sistemli ve öldürücü olmayan lastik mermiler atan drone'lar polis tarafından kullanımda.



YENİ NESİL 30 DAKİKA GARANTİSİ

Elbette teknoloji çok yönlü bir olay ve ortalıkta görünen drone'ların da tümü kötü veya vahşi amaçlara hizmet etmiyor. Örneğin 2013 sonunda duyurulan Amazon'un kargo teslim eden drone projesi, Amazon Prime Air'i sanırım hepimiz görmüşüzdür. Dört pervaneli drone'lar, internet bağlantısı ve GPS sayesinde kendilerinin ve diğer drone'ların yerlerini, ayrıca türlü sensörleriyle etraflarındaki diğer nesneleri algılayabiliyor. Paketi adrese ulaştırdıkları zaman ise, iniş yapıp, paketi kapının önüne bırakıyorlar. Plan, 2,5 kilodan hafif ve belli ölçülerden küçük hacme sahip siparişleri herhangi bir Amazon bayisine 15 kilometre uzaklıktaki evlere 30 dakikanın altında ulaştırıyor olmak. İstatistiklere göre, bu standartlara uyan siparişler zaten halihazırda Amazon'a gelen siparişlerin %86'sını oluşturmaktaymış. Şirketin CEO'su Jeff Bezos'a göre, cihazlar şu anda hazır. Projenin önündeki tek engel, ABD'de henüz ticari amaçlı drone filolarının yasal olmayışı. Bezos'un açıklamalarına göre, bu durum 2015 sonuna kadar değişecekmiş. Yani bir seneye kadar en







Eğer bir drone'unuz varsa onunla bir film de çekebilirsiniz, bir yerden bir yere eşya da taşıyabilirsiniz, ve tabii ki teröristleri de bombalayabilirsiniz...

azından Amerika'da kargo teslimi yapan drone'lar görmemiz mümkün. Hâlihazırda var olan kargo şirketleri tarafından sık sık öfke nöbetlerine sokulan birçok kişi, acaba drone'larla daha rahat eder mi?

Elbette bu tür bir alanda Google'ın da adı geçmezse olmaz. Daha önce uydularla, sokak arabalarıyla, sırt çantası taşıyan gönüllülerle ve yakında çevrelerini 3D olarak tarayabilmesi beklenen akıllı telefonlarla dünyanın haritasını çıkaran teknoloji devi, elbette drone alanına da el atmış durumda. Türlü garip icatlar üreten Google X laboratuvarlarında geliştirilen Project Wing, Amazon'unki gibi bir tür teslimat drone'u olmak üzere yol alıyor.

Yalnız bu cihazın uçuş şekli diğerlerinden biraz farklı. Helikopter gibi yerden dik bir şekilde kalkıp, havada uçak gibi yatay uçuşa geçebiliyor (*GTA San Andreas*'ta böyle bir jet vardı, o yüzden hiç zorlanmadan kafamda canlandı nasıl olacağı). O yatay uçuş sırasında ciddi hızlara ulaşabilen araç, birkaç dakika içinde bir şehri uçtan uca kat edebiliyor. Hedefine ulaştığı zaman ise iniş yapmak yerine, arka kısmından çıkan bir kablonun ucunda asılı paketi aşağı kadar indirip sonra boş kabloyu geri çekiyor. Google'a göre projenin kullanıma hazır hale gelmesine daha birkaç yıl var, fakat hazır olduğunda, "faydalarının zararlarından çok olacağına güvendiklerini" söylüyorlar.

HARİTAYA GÜLÜMSE!

Drone'ların gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla, yeni potansiyel iş alanları da ortaya çıkıyor. Bunlardan bir tanesi de sık güncellenen şehir haritaları. Halihazırda birçok şirket, büyük şehirler üzerinde uçurdukları drone'larla canlı trafik güncellemeleri yapıyor. Bazıları ise LIDAR teknolojisi kullanan drone'larla bütün gezegenin coğrafyası hakkında bilgi topluyor. Fakat bütün bu veriler toplanırken insanların evleri, oturdukları binaların 3D planları gibi bilgiler de toplanmış oluyor. Örneğin LIDAR teknolojisiyle şehrin üzerinde kısa bir uçuş, cihaz sahibine uçuş rotası üzerindeki tüm binaların detaylı bir 3D modelini verebiliyor.

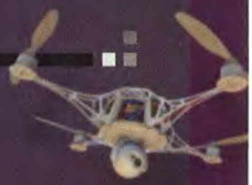
DRONE UÇUŞU 5-10 DAKİKA: TRAVELBYDRONE

Çok güzel bir fikir de İsveçli drone meraklısı Jan Hiersemenzel'den çıkmış. Kurduğu web sitesi TravelByDrone.com üzerinden linki gönderilen tüm drone videolarını bir harita üzerine yerleştiren sistemde, tek yapmanız gereken görmek istediğiniz yeri haritada bulmak. Eğer orada daha önce birisi drone uçurup videosunu bu siteye koymuşsa, kayıtlarını izleyebiliyorsunuz. Ve evet, Türkiye'den de videolar var! Drone uçururken izlenen görüntüyü merak ediyorsanız, bu site çok güzel bir örnek sunuyor.

SAVAŞ DEĞİŞTİ

Şimdi gelelim konunun en tartışmalı hale geldiği yere. O da askeri uygulamalar. Ordular böyledir; birileri çalışır, araştırır, öğrenir, bilimsel bir gelişim ortaya çıkarır, başkaları da bununla insan öldürmenin yeni yollarını bulur.

Savaş filmleri ve video oyunlarındaki abartılmış aksiyon kahramanları bir yana, gerçek dünyada çatışma ortamları son derece ölümcül, korkunç ve affetmeyen kurallara sahip. Vurulduğunuz zaman siper arkasında beş saniye beklemek sizi yarasız beresiz hale getirmiyor. Düzenlenen en kolay operasyon, en sayıca ve silahça üstünlüğe sahip birlik bile her zaman risk altında. Ülkelerin ölen asker sayısını en aza indirme çabaları bir yana, savaş alanında mermiler kulağının dibinden uçarken paniğe kapılan askerin performansı da çok etkili sayılmaz. İşte bu noktada, uzaktan yönlendirilen robotlar önemli bir boşluğu doldurma potansiyeline sahip.





BU BİR OYUN DEĞİL!

İşin ilginç bir yanı, askeri alanda drone'lardan bahsedildiği zaman sıklıkla video oyunlarına benzetmeler yapılması. Elbette bu benzetmeleri genelde konuyu çok derinlemesine bilmeyen muhabirler yapıyor, fakat bu görüşe katılan askerler de var, katılmayan da. Fakat oyunlarda drone teknolojisine gitgide daha fazla yer verildiği de bir gerçek ve bu durum gerçek dünyada da gitgide artan rollerinden kaynaklanıyor. Özellikle drone içeriğiyle ünlü olan Call of Duty serisinden sonra, Splinter Cell: Blacklist ve ArmA 3 de yakın zamanda çıkan drone içerikli popüler oyunlardan. Zaten oyun dünyası her zaman bu tür robotlara ilgi duymuştur; hatırladığım eski bir örnek de KotOR 2'deki GO-TO adlı drone. Merak ediyorum, acaba video oyunlarından fırlamış bu tür cihazlar savaş alanlarında yaygınlaştıkça, oyunlarla savaş arasında bu tür bağlantılar daha sık mı kurulacak?



ABD'de 5. yılını dolduran yönetimin istatistikleri, en az 2400 insanın drone saldırılarında hayatını kaybettiğini gösteriyor

Drone teknolojisi, 2000'lerin başından beri savaşta kullanılıyor. En çok Somali, Yemen, Irak, İran ve Pakistan'da kullanılan insansız hava aracı (UAV) sınıfına giren araçlar, medyada da "drone" tabirine rastladığımız zaman aslında genelde bahsedilenler. Başta George W. Bush yönetimiyle başlayan UAV saldırıları, dört yıllık bir süreç içerisinde Ortadoğu'da 51 bombalama yapmıştı. 2009'da Obama yönetimi başa geçtiğinde, yönetimin 5. gününde ilk drone saldırısı kayda geçti ve bu yılın Ocak ayında 5. yılını dolduran yönetimin istatistikleri, kayda geçmiş en az 2400 insanın drone saldırılarında hayatını kaybettiğini gösteriyor. Ve bunlar sadece kayıtlara yansıyanlar.

Elbette hükümetin bu saldırıları onaylamak için sebepleri var. Kağıt üzerinde, ABD'yi tehdit eden terörist grupları vuruyorlar. Fakat durum ne olursa olsun, o saldırılar sırasında yüzlerce sivilin de hayatını kaybettiği gibi bir gerçek var.

Sorunlardan birisi de, drone saldırılarının henüz çok yeni oluşu ve çok yüksekten, hızlıca yapılması sebebiyle her zaman kontrol edilemeyişi. Yapılan operasyonların çoğu, gizlilik içinde gerçekleştirilen "black ops" kategorisine giriyor ve uluslararası düzeyde eleştiri almadan olup bitiveriyor. İnsan Hakları İzleme Örgütü, bu operasyonların gizliliğiyle ilgili yayınladığı iki raporda, terörizmle görünür bir bağı olmayan sivil ölümlerinin araştırılmasını istedi. Örgütün tahminlerine göre yalnızca Pakistan'daki saldırılarda hayatını kaybeden sivil sayısı 951 civarında.

Her kara, hava ve deniz aracı gibi drone'ların da değişik gelişmişlikte, değişik amaçlara özel olarak uzmanlaşmış modelleri var. Örneğin, Prox Dynamics şirketinin geliştirdiği PD-100 Black Hornet Cargo Pocket ISR adlı model, bir piyadenin cebine sığabilen küçük ve sessiz bir drone. Piyade operasyonları sırasında gökyüzüne bırakılan cihaz, gökyüzünden görüntü yakalayıp, bunları askerlerin dijital gözlüklerine gönderen bir izleme cihazı. Bir başka model ise Aerovironment şirketinin ürettiği Suicide Switchblade. Bu model, hedefin üzerine doğru uçurulup, doğrudan çakılarak patlayan bir tür akıllı bomba. Farklı bir model de Alman Savunma Bakanlığı'nın 30 saatten fazla uçabilen ve ortalama bir yolcu uçağından daha uzun kanat genişliğine sahip NG Euro Hawk. Taşıyabildiği bomba yükü ve uzun süreli uçuş kapasitesiyle, bu tür modeller tek uçuşta çok büyük alanları yerle bir edebiliyor.

Amerikan ordusu, genelde drone saldırılarıyla en çok dikkat çeken ordu, fakat diğer ordular da geri kalır gibi değil. Zira daha geçtiğimiz aylarda, Amerikan ordusu için drone ordularına karşı kullanılmak üzere Boeing şirketi tarafından geliştirilen 10 kilowatt'lık bir lazer silahı HEL MD (*"High Energy Laser Mobile Demonstrator"*) ilk testinde 150'den fazla drone'u indirmeyi başararak ordudaki yerini aldı. Savunma silahı, üzerine doğru gelen drone'ların taşıdığı bombaları lazeriyle ısıtarak patlatıyor.

Elbette drone savunması için silahlar geliştiriliyor oluşu, drone saldırılarının sıklaşacağına işaret. Sheffield Üniversitesi'nden Prof. Noel Sharkey'nin açıklamalarına göre önümüzdeki on yıl içinde neredeyse her ülkenin bir drone ordusu olması bekleniyor. Günümüzde hatırı sayılır sayıda drone ordularına sahip ülkeler ABD, İngiltere, İsrail, Kanada, Çin, Rusya, Pakistan ve İran. Şu anda kendi drone'larını oluşturmuş veya oluşturmakta olan ve Türkiye'yi de içeren 23 ülkeden oluşan liste de büyümeye devam ediyor. Diğer uzmanlar da bu görüşe katılıyor.

Dahası, yatırım yapılan drone'ların çeşidi de değişmekte. Duke Üniversitesi Profesörü **Mary Cummings**'in açıklamalarına göre savaş jetlerine silah takabilen her ülke, drone'lara da aynı silahları rahatlıkla takabilirmiş. Genel olarak uzmanlar, en fazla on yıl içinde drone'lar üzerinden gerçekleşecek savaşların kesin olarak gerçek olacağını ve şimdiden buna alışmamız gerektiğini söylüyor. Aslında konuyu en iyi, gelişmiş savaş teknolojileri uzmanı **Peter Singer** özetliyor: *"Bir zamanlar bilimkurgudan fırlamış ve tuhaf kabul edilen bu teknoloji, artık normal hale gelmeye başladı. İlk çıktığında NATO ülkeleri 'Biz buna asla dokunmayız' diyorlardı, sonra 'Kullanırsak sadece silahsız olanlarını kullanırız' demeye başladılar, şimdi ise 'Aslında düşündük de, silahlı olanlarını da alacağız' diyorlar."*

KUMANDADIR, BOZULUR, İNCİ GİBİ DİZİLİR

İnkâr etmeye gerek yok, hepimiz kumanda bozduk. Bilerek mi o kadar kırılgan yapılıyor o kumandalar bilmiyorum ama gerek elinizde tutarken TV karşısında uyuyakalmak suretiyle olsun, gerek masaya başka bir şey koyarken itekleyerek düşürmek suretiyle, o kumandanın yere doğru uçuşu, gözlerinizdeki telaşlı bakış, ve yere çarptığında çıkan "ben çoktan bozuldum ve yapabileceğiniz hiçbir şey yok" sesi en karanlık kâbuslarımızı süsler. Kumandanın işportası yakındaki bir pasajdan alınır, eskisi de bir çekmeceye falan atılıverir. Peki ne olacak o bozulan kumandalara? Dost canlısı komşunuz Erim Bilgin, bu ay da yuvanızın çöp eve dönüşmesini önleyecek bir projeyle karşınızda! **-Erim**

#1 Bozuk kumandanızı veya kumandalarınızı toplayın (benim kullandığım bozuk kumandaları sağlayan, i10 Bilişim'den Ramis Abi'ye teşekkürler). Açmak için vidaları varsa bunları sökmeniz gerekecek. Ondan sonra bile kumandanın plastiğini açmak için tornavida veya bıçak gibi ince uçlu bir şeyle biraz zorlamanız gerekebilir. Plastiği kırılırsa endişelenmeyin, nasıl olsa atılacaktı!

#2 Kumandanın düğmeleri ve çipleri şimdi elinizde olacak. Hoşunuza giden düğmeleri bir makas yardımıyla sökün. Düğmeler plastikse zaten pıtır pıtır dökülecektir. Bunları itinayla bir kenarda toplayın. Çiplerden hoşunuza giden kısımlar olursa, aşağı yukarı düğmelerin boyunda parçacıklar halinde makasla kesin. Bu noktada güçlü bir makas kullanmanız önemli. Veya kerpeten gibi bir şey de kullanabilirsiniz. Ben makas kullandım, işimi gördü.

#3 Şimdi ortalığı birbirine katmanız gerekecek. Bileğinize geçirebileceğiniz bir tür bileklik görevi yapabilecek bir şey bulmalısınız. Bu iki-üç tur döndüreceğiniz bir bakır tel de olabilir, bir yığın kablo da, incik boncuk satan tezgâhlardan alacağınız normal, ucuz bir bileklik de. Tek dikkat etmeniz gereken, bilekliğin düğmelerinizin kalınlığına yakın olması ve bileğinize uyacak genişlikte olması. Bilekliğinizi ayarladıktan sonra, düğmelerinize tek tek yapışkan sürüp, bilekliğe bastırın. En iyi sonuçlar için her düğmeyi en az otuz saniye civarında bilekliğe basılı tutun. Bileklik istediğiniz hale gelene kadar düğme veya çip yapıştırmaya devam edin.

#4 İşte bu kadar! Aynı anda hem evin sağında solunda toz toplamaktan başka işe yaramayan kumandalara bir varoluş amacı verdiniz, hem de harika bir aksesuarınız oldu. Yaptığınız eserleri erim@oyungezer.com.tr adresine yollamayı unutmayın! Önümüzdeki ay da artık kendi roketimizi yapar, Mars'a gideriz herhalde. Adios!



GEREKEN MALZEMELER:

- Bol düğmelisinden 1 adet bozuk kumanda
- Tornavida • Makas • Güçlü yapıştırıcı







PATLAYAN TEKNOLOJİLER

YÜKSEKLERE HEDEF ALIP ELİNE YÜZÜNE BULAŞTIRAN 5 TEKNOLOJİ ÜRÜNÜ

"Teknoloji hayatımızı kolaylaştırır." İlkokulda herhalde elli bin kere tekrar etmişimdir bu lafı. Fakat gerçek öyle değildi her zaman. Bazı teknolojiler, bize yardım etmek istemez. Bazı teknolojiler, yalnızca coşkulu renkleri ve müzikli reklamlarıyla bizi kandırıp, sonra hayatı bize zehir etmek ister. Bazı teknolojiler, daha iyisi olduğunu bile bile, var olan bir cihaz veya yazılımın aynısını başka isimle, daha kötü haliyle çıkarır, gereksiz yere piyasayı şişirir. Yani hayır Sayime hocam, teknoloji her zaman hayatımızı kolaylaştırmaz. Siz sanırım hiç eski bir sürücü peşinde internetin unutulmuş köşelerinde sürünmediniz. İkna olmadıysanız gelin, birkaç örnekle anlatayım. **-Erim**

#1 SEVİLMEYEN ORTANCA

Her ailede bir tane deli akraba olur. Kimse ondan pek haz etmez. Kardeşleri, ebeveynleri falan normaldir, genetik bir durum değildir, ama işte o böyle çok farklı olmaya çalışır, hiçbir işin ucundan tutmaz, kendini herkesten iyi zanneder falan. Aile buluşmalarına çağrılmaz genelde, yokmuş gibi davranılır. İşte **Windows Vista**, **Microsoft** ailesinin o fertlerinden. Microsoft'un inatla, "hayır, güvenin bize, Vista gayet iyi!" diye yıllarca kendi dışında kimseyi kandıramaması sonucunda ailenin kara koyunu olarak rafa kaldırılan, gittiğim tüm ofislerde teknik elemanların itinayla bilgisayarlardan temizlediği, ayağı yere basmayan altyapısına rağmen parıltısıyla göze girmeye çalışan Aero'suyla, kafası çalışmayan bir moda mankeni gibiydi Vista. Özlemiyoruz.

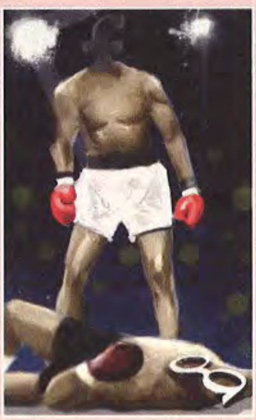


#2 "İSMİNDE MEYMENET YOK"

Nintendo Wii ne güzel bir aletti. Hatırladığım kadarıyla, hareket algılayıcılarla oyun oynama olayını kabul edilir derecede doğru düzgün yapmayı beceren ilk konsoldu. Rengârenk grafikli eğlenceli oyunları, keyifli çekişmelere sahne oluyordu. Fakat yeni nesile geçme zamanı geldiğinde, diğer şirketler daha geniş denizlere yelken açarken, **Nintendo** farklı bir şey denedi: Cihazın kumandasını geliştirip, büyük ölçüde yerinde saydı. Yeni model duyurulduğu anda başarısız olacağını tahmin etmiştim. Maalesef haklı çıktım. **Wii U**, onlarca yıldır Nintendo'nun zarar eden tek projesi oldu. Geçmiş olsun.



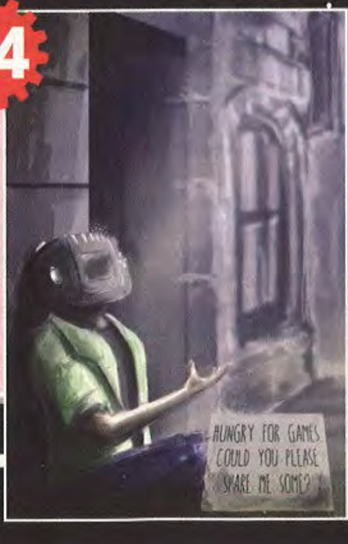
#3 "BEEN, DÜNYANIIIN, EN SOSYAAAL, MEDYASIYAAAAM!"



Doğru düzgün kullanınca **Facebook** ne kadar güzel olabiliyor, değil mi? Bir milyarı aşkın kullanıcısıyla, bayağı popüler de bir hizmet. Tabii durum böyle olunca, herkes o tahta oturmak istiyor. Başta da "ortada taht varsa, mutlaka ben oturmalıyım" zihniyetindeki eski dostumuz **Google**! Doğru tahmin ettiniz, **Google Plus**'dan söz ediyorum. Özellikle ilk döneminde **Gmail** hesabınızı, **YouTube** yorumlarınızı, Google ile alakalı her şeyinizi bu sisteme taşımak için canla başla çalışan Plus, aşık bir liseli gibi, inatla reddedilmeye devam edince, en sonunda kuyruğunu kıstırıp mağarasına çekildi.

#4 HANDHELD, HER BABAYİĞİDİN HARCI DEĞİL!

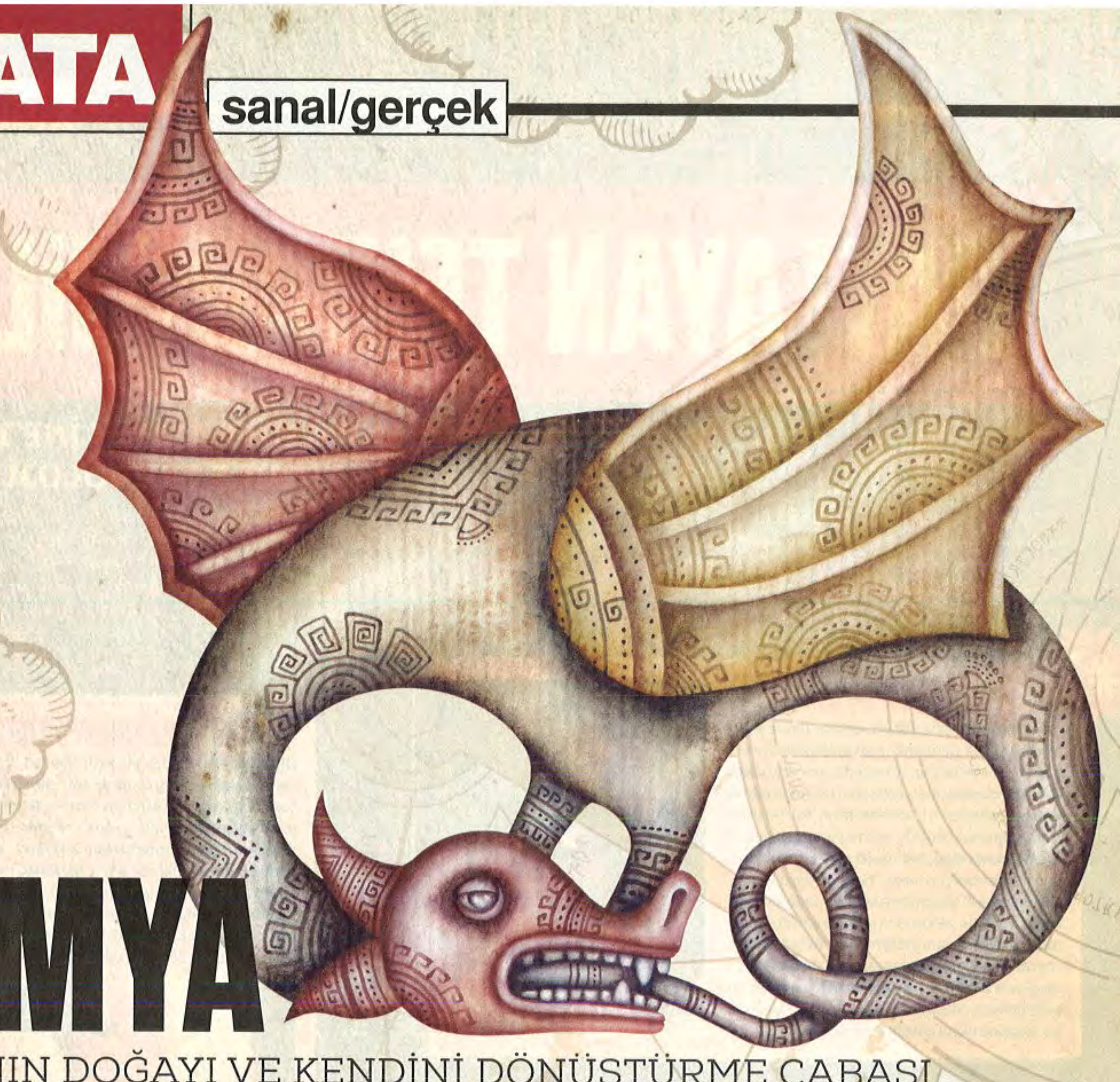
Mobil oyun konsolları, teknoloji dramlarının en yaygın yaşandığı alanlardan biri olsa gerek. 2005 tarihli **Gizmondo** da bu olgunun en iyi örneklerinden. Fakat **Gizmondo** yalnızca bir oyun konsolu olmayacaktı, hayır efendim! Gizmondo müzik çalmak, film oynatmak, ve GPS navigasyonu sağlamak gibi *eşsiz benzersiz* başka fonksiyonlar da sergileyecekti. Fakat sırtını toplam 8 oyuna, 400 dolarlık bir etikete ve tanınmayan bir markadan büyük bir hamleye dayayınca işler istendiği gibi gitmedi. Cihaz tarihin en başarısız projelerinden biri oldu ve yapımcı **Tiger Telemetrics** tamamen battı.



#5 DÜŞE KALKA ÖĞRENECEKTİK



Bu aletlerden bir tanesini mutlaka görmüşsünüzdür. İki teker üstünde, ayakta giden takım elbiseli adamlar, bir tür devasa peygamber devesi gibi, oradan oraya "VIYYJJJ!" diye süzülürler. Çok nadiren görürsünüz bir tanesini. Ben ömrümde iki taneye denk geldim. Çünkü o cihaz **Segway**, ve kimse iki tekerlekli bir motorun üzerinde dimdik durarak gezmek istemiyor. Segway'in mucidi **Dean Kamen**, cihazın arabaların yerine geçeceğini, ulaşımda bir sonraki adım olacağını iddia ediyordu. Öhöm öhöm. Dean'ciğim, seni seviyoruz, biliyorsun. Üzmek için söylemiyoruz ama...



SİMYA

İNSANIN DOĞAYI VE KENDİNİ DÖNÜŞTÜRME ÇABASI

Geçen ay ölüler diyarına yaptığımız esoterik yolculuktan memnun kalanlar için bu ay da benzer bir konuyu ele alıyoruz. Popüler kültürdeki karşılığı madenleri altına çevirmek olan simya söz konusu olduğunda Sanal/Gerçek'in sanal kısmındaki, yani oyunlardaki durum nedir, öncelikle ona bakalım.

Simya denince akla Felsefe Taşı, dolayısıyla da *Harry Potter* ya da *Fullmetal Alchemist* gibi isimler geliyor tabii. Video oyunlarında bu taşa nadiren de olsa rastlıyoruz. Misal, *Tomb Raider Chronicles*'ta Lara Croft'un peşine düştüğü hazinelerden biri de Felsefe Taşı'dır. *Guild Wars II*'deki Mystic Forge'da madde dönüşümü yapmak için bu taşa ihtiyacınız vardır. *Lineage II* ise işin iyice suyunu çıkarmıştır: Farklı renklerdeki felsefe taşlarına çift tıkladığınızda size rastgele bir eşya verir.

Felsefeyi bir kenara bıraksanız da simyanın oyunlardaki işlevi pek değişmiyor. Başlıca kullanım alanlarından biri, çeşitli malzemelerden bir eşya üretmek veya bir eşyayı başka bir eşyaya dönüştürmek. Fantastik oyununuza crafting sistemi mi lazım? Alchemy ne güne duruyor! Örneği çok ama mesela *Atelier* serisi oyunları büyük oranda simya zanaatı üzerine kuruludur. Temel yapıtaşlarına ayrılan eşyalardan, element ruhlarının yardımıyla yeni eşyalar yaratılır. Bu yolla yiyecekten ilaca, zırhtan patlayıcıya her çeşit eşya oluşturulabilir. Hatta oyunda ilerlemenin tek yolu budur.

Bir oyunda simya varsa çok büyük ihtimalle iksirler de vardır. Eğer iksirleri dükkândan alıp kazık yemek istemiyorsanız, eliniz mahkûm, kendiniz yapacaksınız. Yarasa kanadını, örümcek bacağını, ejderha dişini ve elbette bilumum faydalı bitkiyi bir kazanda iyice karıştırın. Soğuduktan sonra bir cam kaba dökün. İksirinizi şimdi afiyetle içebilirsiniz! Belki kısa süreliğine gücünüz artar, belki de vücudunuzdaki zehri alır... Eskilerden *Might & Magic* serisi ve *Ultima Online*, daha yenilerden *Miasmata*, *Terraria* ve *The Witcher 2* gibi çok sayıda örnek gösterilebilir. Simyanın oyunlardaki en yaygın kullanımı iksir üretimidir desek yeridir.

SİMYANIN KISA TARİHİ

Simyayı tek bir cümlede tanımlamak zor, ama yazar H.J. Sheppard'a atfedilen şu alıntı konuyu güzel toparlıyor:

"Simya, kozmosun parçalarını geçici varlığından azat edip mükemmelliğe ulaştırma sanatıdır. Bu, metaller için altın, insanlar için uzun ömür, sonrasında ölümsüzlük ve nihayetinde kurtuluştur. Maddi kusursuzluk arayışı bir hazırlık eyleminden (metaller için Felsefe Taşı, insanlar için Hayat İksiri), ruhani yüceltme ise bir çeşit esin ya da aydınlanmadan (örneğin Gnosis) geçer."

Popüler kültürdeki tasviri nedeniyle zihnimizde daha ziyade Orta Çağ kültürü, Latince metinler ve tuhaf sembollerle özdeşleşen simyanın tarihi aslında milattan öncesine dayanıyor. Çin'de, Hindistan'da ve Akdeniz bölgesinde ayrı ayrı gelişen, daha sonra Mısır'a, İslam dünyasına ve son olarak Avrupa'ya yayılan bir akım söz konusu.

Özellikle ilk dönemlerdeki simyanın çoğunlukla inanışlar ve dinsel törenler etrafında şekillendiğini görüyoruz. Örneğin Çin simyası, zincifrenin (cıva



HOMUNCULUS

Sözcük anlamı "küçük adam" olan homunculus, on altıncı yüzyıl simyası ile hayatımıza giren bir terim. Yapay yollardan üretilen minyatür insanları ifade ediyor. Tarih boyunca benzer çalışmaların yapıldığını görüyoruz. Örneğin Müslüman simyacıların başlıca hedeflerinden biri laboratuvar ortamında yaşam yaratmaktı. Bu simyacılar arasından belki de en önemlisi Ebu Musa Câbir bin Hayyan'dır. Batı'daki "alchemy" sözcüğü, Câbir'in on ikinci yüzyılda Latinceye çevrilmiş olan "Kitab al-Kimya" adlı eserinden gelir. Benzer şekilde bugün yaygın olarak kullanılan "alkali" terimi de yine kendisine aittir. Günümüzde sentetik yaşam yaratma çabaları aynen devam ediyor, ancak kimyadan ziyade biyolojinin ve genetik mühendisliğin ilgi alanına giriyor.

sülfürü) altına dönüştürülmesi işlemine dayanıyor. Elde edilen altın yendiği takdirde insan ömrünü uzattığına ve kişiye kutsanmışlarla iletişim yetisi kazandırdığına inanılıyor. Amaç altınla zengin olmak değil, ölümsüzlüğe ulaşmak. Şimdi kulağa tuhaf geliyor ama madenlerin de diğer yiyecekler gibi "pişirilip" yenebileceği düşünülüyor. Bugün biliyoruz ki örneğin cıva tam aksine insanı zehirleyip öldürüyor. Bir de ilginç not: Çin kırmızısı veya vermilyon olarak bildiğimiz renk, zincifrenin rengidir. Bu rengin boya olarak tarihte bilinen ilk kullanımı ise milattan önce yedi binli yıllarda, bugün Konya sınırlarındaki Çatalhöyük'tedir.

Şimdiki bilgi dağarcığımız çerçevesinde komik gelen birçok eski inanış, ancak o zamanki dünya görüşüyle beraber ele alındığında anlam kazanıyor. Genel olarak eski çağlardaki insanların madenlere bakış açısı bugünkünden çok farklı. Tasavvurların zaman zaman cinsel edebiyata dönüştüğü dahi görülebiliyor. Zamanından önce doğan bir çocukmuş gibi, büyütülüp maddenin son aşaması olan mükemmeliyete ulaştırılabileceği inancı hâkim. Madenler doğuyor, büyüyor ve tamama eriyor. İnsanın ötesindeki mistik bir bedeni saflaştırma çabası, kendi ruhunu özgürleştirme ve arındırma gayretine dönüşüyor.

Konu epey derin, ancak biz burada keselim. Daha detaylı bir okuma arzulayanlar din tarihçisi Mircea Eliade'nin Türkçeye çevrilmiş kitaplarına (ve elbette İnternet'e) başvurabilir.

GERÇEKTE MÜMKÜN MÜ?

İlk olarak madde dönüşümünü ele alalım. Bugün biliyoruz ki madde eskiden düşünüldüğü gibi dört ya da beş elementten değil, atomlardan ve atomaltı parçacıklardan oluşuyor. 79 atom numaralı kimyasal element olan altını başka elementlerden kimyasal reaksiyon sonucu elde etmek mümkün değil; daha tehlikeli ve çok daha pahalı işlere girişmeniz gerekiyor. Eğer bir nükleer reaktörünüz veya parçacık hızlandırıcınız varsa cıvayı veya platini altına dönüştürebilirsiniz. Lakin bir hesap kitap yaptığınızda bunun akıl kârı bir iş olmadığı ortaya çıkıyor.

İnsanlık tarihi boyunca yaklaşık 175 bin ton altın çıkarılmış. Bunca altın nereden geldi derseniz, yeryüzündeki tüm altınların ve diğer ağır metallerin, Güneş Sistemi'nin oluşum sürecinde nötron yıldızlarının çarpışması sonucu oluştuğu düşünülüyor. Altını değerli kılan da zaten bu: Doğada (daha doğrusu Dünya'da) yenisi oluşmuyor.

Yalnızca altın için durum böyleyse, çok sayıda kimyasal elementin birleşiminden oluşan bir eşyayı bir başka eşyaya dönüştürmek için ne lazım siz düşünün. Diğer bir deyişle, oyunlardaki gibi eşyaları yapıtaşlarına ayırıp başka bir şeye dönüştürmek, makul sınırlar dâhilinde mümkün değil.

İksirler söz konusu olduğunda daha iyimseriz. İnsan sağlığına iyi gelen sıvılar (bkz. şurup, hatta bitki çayı) üretmek tabii ki mümkün. Ancak karanlıkta daha iyi görmenizi sağlayan bir iksir, panacea gibi her derde deva bir ilaç, ya da abıhayat gibi bir ölümsüzlük suyu gerçekte yok (Lokman Hekim kaybetmeseydi...). Öte yandan yaşlanmayı yavaşlatma, durdurma ve hatta geri çevirme alanında çalışmalar yapılıyor (YouTube'da "Aubrey de Grey"i aratın) ama sonuç alınsa dahi büyük olasılıkla ortaya çıkan ürün bir iksir olmayacak.

Peki ya simyanın esas amacı olan mükemmeliyete ulaşmak mümkün mü? Dürüstçe söylemek gerekirse, sorunun yanıtı bir yana, bunun mantıklı bir soru olup olmadığını dahi bilmiyoruz. **-Eren**



SİMYA VE KİMYA

Simyanın gerçek dünyadaki karşılığını ele alırken ister istemez mistik ve bilimsel deneycilik arasında bir çekişmeye rastlıyoruz. Bir yanda Hermetizm ile yakından ilintili esoterik yönü, diğer yandaysa kısmen modern kimya ve metalürjinin öncülü sayılan bir çalışma alanı var.

Şunu açıklığa kavuşturalım: Özellikle yakın dönemlerin simyası, bir sahtebilim (pseudoscience) değil önbilimdir (protoscience). Bugün bildiğimiz bazı kimyasal gerçekler zamanında simyacılar tarafından da keşfedilmiş olsa da, simya işlemlerine daha derin anlamlar yüklendiği için kayda değer bulunmuyordu. Bu anlam kaybolmaya, insanlar dikkatini somut olgulara çevirmeye başladıkça kimya gelişti ve önem kazandı.

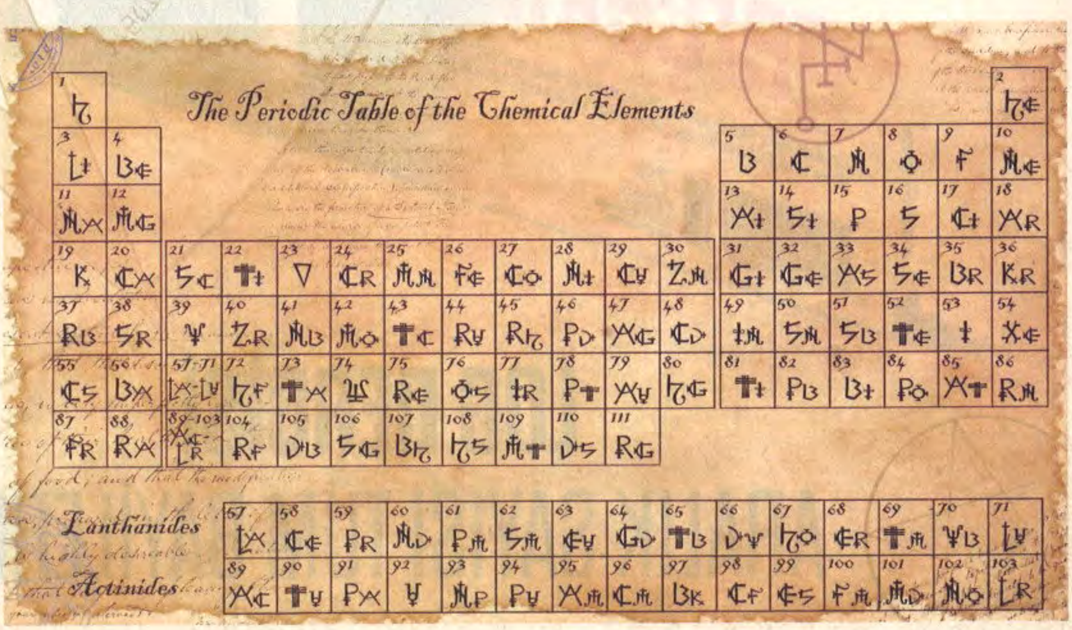
Yine de simya çok uzun yıllar güncelliğini korudu. Modern bilim ve matematiğe katkıda bulunan birçok isim aynı zamanda simya ile yakından ilgileniyordu. İçlerinden en meşhuru şüphesiz ki Isaac Newton'dır. Bilim tarihinde devrim yaratan Newton'ın az bahsedilen bir yanı, ömrünün yaklaşık otuz yılı boyunca simya ile uğraşmış olmasıdır.







KİMYASAL ELEMENTLERİN KEŞFİ ÇOK ESKİ ZAMANLARA DAYANIYOR. ANCAK PERİYODİK TABLODAKİ YERLEŞİMLERİ ANCAK 19. YÜZYILDA MÜMKÜN OLDU.




EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
DJI Inspire 1
GÖKYÜZÜNDE
4K VİDEO KAYDI
Detaylı inceleme
TEST ETTİK
iPAD AIR 2
SAMSUNG GALAXY ALPHA
LG G3 BEAT
Oyun inceleme özel
ASSASSIN'S CREED UNITY, WOW: WARLORDS OF DRAENOR, COD: ADVANCED WARFARE, PES 2015, FAR CRY 4, GTA V, DRAGON AGE: INQUISITION, LITTLEBIGPLANET 3 VE DAHASI
ÜÇÜNCÜ BOYUTUN ÖTESİNDE
Sanal gerçeklik
OCULUS RIFT, SAMSUNG GEAR VR, ZEISS VR ONE, GOOGLE CARDBOARD, SONY PROJECT MORPHEUS VE ARCHOS VR GLASSES BİR ARADA
79
ARALIK 2014
LOG 79 ARALIK 2014
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr



LAMBALI RADYO

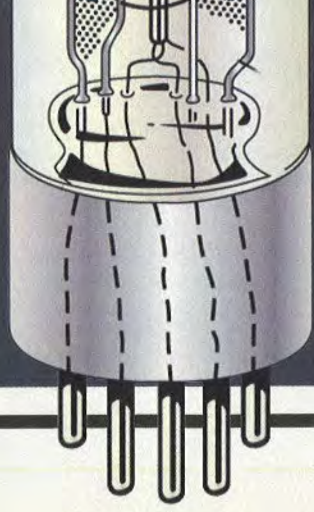
İÇİNDE KÜÇÜK İNSANLAR YAŞIYOR

Cep telefonunun, bilgisayarın ve televizyonun öncesinde, evlerdeki başlıca eğlence kaynağıydı radyo. Açar açmaz ses duyamazdınız, çünkü önce içindeki lambaların ısınması gerekirdi. İstiklâl Marşı ile başlayan TRT yayınında dinlenen "arkası yarın" radyo tiyatroları, "ajans" yani haber saati ve elbette müzik... Eğer yaşınız tutmuyorsa bir büyüğünüze sorun, anlatsın size o günleri.

Kablosuz iletişim 1800'lü yıllarda çok sayıda insanın emeğiyle mümkün oldu (o kadar eskiyi anlatacak bir büyüğünüz olmayabilir). İçlerinden özellikle elektromanyetik dalgaların varlığını kanıtlayan Alman fizikçi Heinrich Hertz ve radyonun mucidi kabul edilen İtalyan elektrik mühendisi Guglielmo Marconi'nin isimlerini anmadan olmaz. Radyo dalgaları aracılığıyla ses ve müzik iletimiyse ilk defa 1917'de gerçekleştirildi.

Radyo tarihindeki belki de en önemli olay vakum tüplerinin, diğer bir deyişle lambaların hayatımıza girişiydi. Elektronik sinyaller bu tüpler sayesinde yükseltilebilir (bkz. *amplifikatör* ya da kısaca *amfi*) hale gelince, uzaklardan gelen sesleri evimizden duyabilir olduk. Lakin lambalı radyoların saltanatı fazla uzun sürmedi. 1950'lerden itibaren yayılmaya başlayan yarı-iletken teknolojisinden radyolar da payını aldı.

Günümüzde hemen her radyo alıcısı transistörle çalışıyor. Ancak bazı profesyonel ses sistemlerinde lambalı amfiler kullanılmaya devam ediyor. **-Eren**



NASIL ÇALIŞIR?

Bir radyo alıcısının çalışması için elbette öncelikle bir radyo yayınının olması gerekir. Bir vericiden yayılan radyo dalgaları ışık hızında yol alarak evimize ulaşır. Evimizdeki radyonun anteni bu dalgaları elektrik akımına dönüştürür (antenlerle ilgili bir diğer yazı için Haziran 2014 sayımıza bakabilirsiniz). Bir sonraki aşama filtre aşamasıdır. Bir elektronik devre aracılığıyla yalnızca belirli bir frekans aralığındaki sinyaller filtreden geçirilir, istenmeyen sinyaller nazikçe kapıdışarı edilir.

Gelelim işin lambalı kısmına. İlk radyo sistemleri anten ne topladıysa ancak o kadar sinyal üretebiliyordu. Vakum tüplerinin icadının ardındansa zayıf sinyalleri güçlendirmek mümkün oldu. Havası boşaltılmış veya içine düşük basınçlı bir gaz doldurulmuş bu cam tüplerin içinde, ampullerde olduğu gibi, bir filaman bulunur. Akım geçtiğinde akkor duruma gelen bu ince iletken tel ısındığında, anot ve katot terminaller arasında elektron akışı sağlanır. Bu sırada aralarındaki ızgaranın üzerinde gerçekleşen ufak bir gerilim değişikliği, elektron akışında büyük bir değişime yol açar. Böylelikle bu ızgaraya aktarılan sinyaller yükseltilebilir. Bu sistemin başlıca dezavantajı, harcanan enerjinin büyük kısmının ısı olarak dışarı atılmasıdır. Ayrıca lambalar modern rakiplerine göre daha kısa ömürlüdür.

Bildiğiniz üzere radyolarda genellikle AM (genlik modülasyonu) ve FM (frekans modülasyonu) olmak üzere iki seçenek vardır. Modülasyon denilen şey, taşıyıcı sinyal ile ses sinyalinin birleştirilmesidir. Radyo alıcısında gerçekleşen son aşama da bu işlemin tam tersi, yani ses sinyalinin taşıyıcı sinyalden ayrıştırılmasıdır. Çözülen ses sinyalleri nihayetinde önce radyonun hoparlörüne, oradan da kulağımıza ulaşır.

Tabii ki bunların hiçbiri aslında gerçek değil. Radyonun içinde yaşayan küçük insanlar vardır ve radyo böyle çalışır.



DOKTOR BU NE GARİP BİR AĞ, NE BİÇİM İNTERNET?

VEYA ZyXEL BÜTÜN AĞ VE İNTERNET SORUNLARIMIZI NASIL ÇÖZDÜ? -TUĞBEK ÖLEK

Her şey bundan dört sene önce Oyungezer'in yeni evine taşınmasıyla başladı. Artık kalabalıklaşmıştık, iki oda bir salon eve sığamıyorduk. Bahçe içinde, üç katlı, çevresi sessiz sakin, ulaşımı biraz zor da olsa sevimli bir ev bulduk kendimize. Ve dünyayla bağımız koptu... Cep telefonları çekmiyor, internet bağlanmıyor, ağda kimseye ulaşılamıyor... İlk sene dergiyi USB belleklerle, taşıma veriyle çıkardık desek yalan olmaz.

Zamanla Superonline Fiber geldi, cebimiz çeker oldu ama ofise ulaşan veriyi ofis içinde dağıtamıyorduk halen. Kablosuz ağ bir türlü ofisin her noktasına sağlıklı gitmiyordu; internet kopup duruyor, toptan kopmasa bile rastgele düşüp duruyorduk. Ofisin kablolamasını baştan yenilettik. Dünya masraf. Olsun dedik, derdimize deva bulmuş gibiydik.

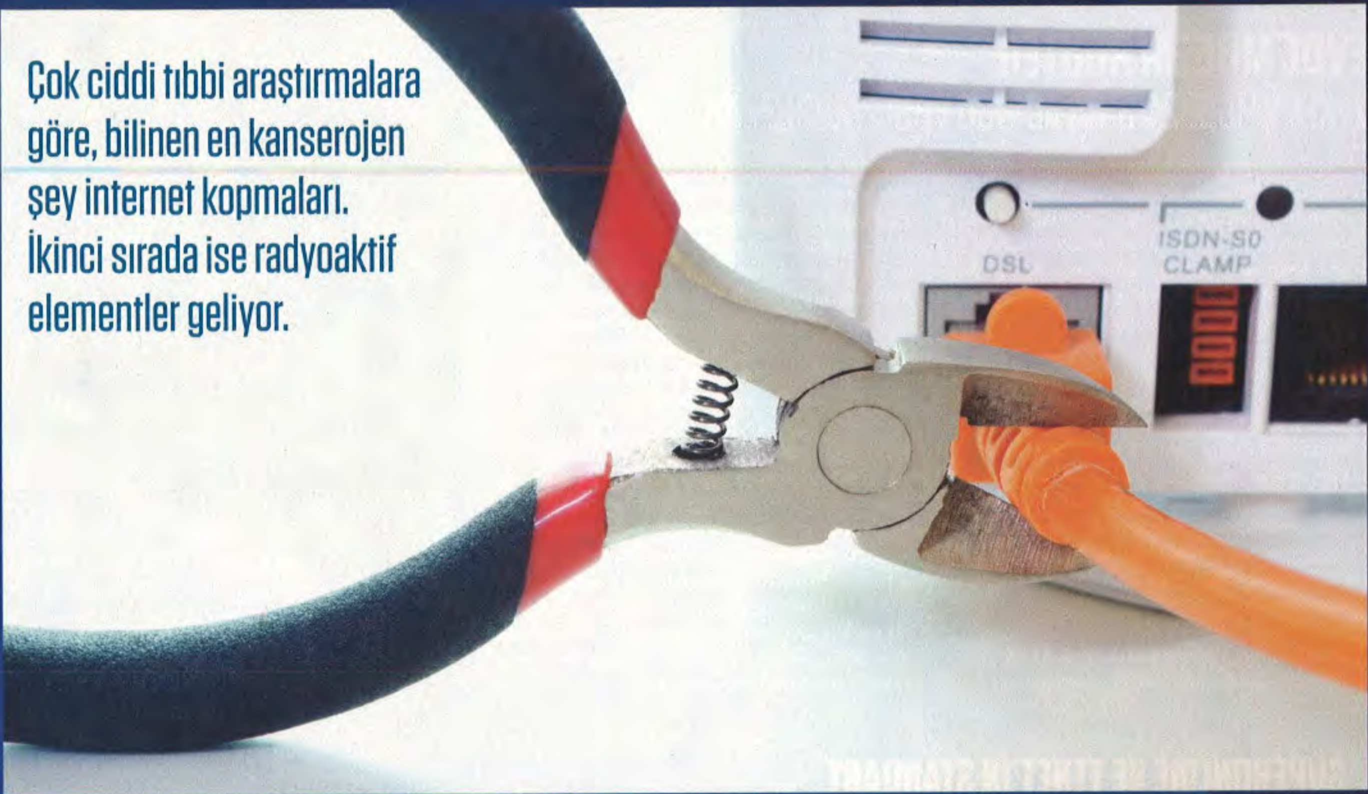
Ama sonra o muhteşem sorun kendini gösterdi, "internet ya kablosuzda var ya da kabloluda". Ofis olarak ikiye bölündük: Ağa Wi-Fi üzerinden bağlananlar, ve kablo ile bağlananlar. İki gruptan birinin interneti koptu mu modeme reset atmak için harekete geçiyordu. Ama bu genelde diğer gurubun adam gibi çalışan internetinin kopması ve bazen de geri gelmemesi anlamına geliyordu. Hele ki birilerinin web sitesine veya YouTube'a bir yüklemesi varsa, oturup beklemekten başka şansımız olmuyordu. Bir keresinde o yükleme bitene kadar internete giremeyen beş kişi saatlerce kahve falı baktığımızı bilirim.

Belli ki ağ donanımımızda sorun vardı. Gözler karartıldı, bir E3 seyahati sırasında Cisco'nun en üst modellerinden switch'ler, router'lar, repeater'lar alındı ofise. O kadar parayı verince dertlerimiz bitecek sandık. Hiçbir şey değişmedi. Kablolamamızı üçüncü kez yenilettik, bana mısın demedi. Ofiste ağ ve internet kullanmak gittikçe işkenceye dönmeye başladı, ekibe katılan her yeni insan biraz daha aşağı çekti sistemi.

Bunlar yetmezmiş gibi aynı dönemde Serpil'le birlikte ofise yakın bir yerlere taşınma telaşındaydık. Uzun çabalar sonucu, ofise yakın, çevresi sessiz sakin, sıra ev modelinde küçük ama dört katlı, ulaşımı biraz zor olsa da sevimli bir ev bulduk kendimize. Bir yerden kulağınıza tanıdık geliyor mu! Daha ilkini çözemeden bütün bu sorunları ikiye katlamış olduk.

Bir gün ofisteyiz yine. ZyXEL'den arkadaşlar geldi ziyaretimize. Uzun yıllardır tanışırız, hatta Vogel zamanı birlikte çalışmışlığımız da var. Biz oturur oturmaz ağlamaya başladık yine ağ şöyle, internet dağılmıyor, bunaldık, lanet ettik. "Biz sizin sorununuzu çözelim" dediler. "Bizim derdimiz dermansız" dedim, "Cisco'ya binlerce dolar bayıldık da çözülmedi". "Yok yok" dediler gayet güvenerek, "ne sorununuz varsa çözeriz bak". Dedim ki "Siz bu dertleri çözün, sayfalar dolusu **ZyXEL** bütün ağ ve internet dertlerimizi nasıl çözdü diye yazmazsam namerdim."

Yaklaşık iki ay oluyor, hem ofisin hem de evin dört bir köşesinden çatır çatır Wi-Fi çekiyor, iki aydır kimseler ağdan, internetten düşmüyor. Bu yüzden benim de boynumun borcu, ZyXEL ne yaptı, neyi değiştirdi de bu dertler çözüldü uzun uzun anlatacağım size.



İNTERNET BİR VARMIŞ BİR YOKMUŞ

VEYA KALİTELİ BİR MODEME NEDEN İHTİYACINIZ VAR?

İnternet kopmalarının bir kısmı kullandığınız cihazdan (client), bir kısmı ağ donanımınızdan (router veya kablolama) ve bir kısmı da servis sağlayıcınızdan (modem ve ötesi) kaynaklanır. İnternet koptuğunda kasamızı tekmeleyip, servis sağlayıcımıza küfretmeyi severiz ama pek azımızın sorunun aslında ağ yapılandırmasından kaynaklanabileceğine dair fikri var. Ancak bir interneti birçok kullanıcı veya cihaz kullanıyorsa ilk şüphelenilmesi gereken yer burası. Çünkü bir modemin yapması gereken görevler içinde en ağırı routing işlemidir. Bütün cihazlardan gelen iletişim taleplerini alacak, düzenleyecek, doğru noktalara yönlendirecek.

Aslına bakarsanız router dediğiniz, modeminize entegre edilmiş bir sunucudur. Peki, bir sunucu durmadan şişiyor, patlıyor, kesintilere yol açıyor, özellikle de IP dağıtmakta zorlanıyorsa neden şüphelenmek lazım? Elbette ki işlemcisinin verilen işe yetmediğinden.

Zaten iyi bir modemle, daha ekonomik olanlar arasındaki en büyük fark genelde işlemci güçleri. Yoksa bakarsanız girişi, çıkışı, desteklediği protokollerde ne kadar fark görebilirsiniz? İşlemcinin gücü modemin aynı anda kaç talebi karşılayabildiğini belirliyor. Ekonomik veya basit olsalar bile piyasadaki çoğu modemin, aynı anda yüzlerce bağlantı desteklediğini görebilirsiniz. Kulağa yetermiş gibi geliyor. Ama P2P programları çalışıp Chrome'da sekmeler ardı ardına açılınca, Windows servisleri, Steam'i, Spotify'ı, antivirüsü derken bir bakıyorsunuz tek bir bilgisayarda 1.000 bağlantıyı geçmişsiniz. Modeminiz şişmiş, yeni gelene IP verememiş, kullananlar donup kalmış.

İnternet servis sağlayıcıların verdiği modemlerin bu tip sorunlar çıkarmasının en büyük sebebi bu. Yüz binlerce modem alınca en ucuzu olsun diye uğraşıyorlar haliyle. Halbuki piyasadaki yeni nesil kaliteli modemler 10.000 - 15.000 bağlantıyı destekleyebiliyor. Eğer modem alacak olursanız bunu kontrol etmeyi unutmayın. Tabii bütün modem üreticileri her zaman bu bilgiyi sayfalarına koymuyor.



IEEE 802.11 a/b/g/n dual-radyo (2.4 GHz ve 5 GHz) / 4 çıkarılabilir anten / 4x LAN 1x WAN yuvası / 2 USB portu / Eszamanlı 200 kullanıcı girişi (max 300'e yükseltilebilir) / 40.000 eş zamanlı oturum / Harici RADIUS sunucu desteği / 8 SSID

OFİSTE AĞ GEÇİDİ

ZyXEL UAG4100 UNIFIED ACCESS GATEWAY

Oyungezer ofisi gibi aynı anda yirmi kişinin çalıştığı, adam başı en az iki cihazın aynı anda bağlantı kurduğu bir ofiste standart bir modemin yeterli olması mümkün değil. Biz kaç kişi olduğumuzu söyleyince bir anda konuşulan modeller, cihazların tipleri değişti.

Sonunda **ZyXEL UAG4100**'ün bizim için en ideal cihaz olduğuna karar verdik. Bu model standart bir ağ geçidine göre çok daha güçlü Wi-Fi sinyaline sahip, gigabit bağlantı destekliyor, üzerine eklenen Access Point'leri yönetebiliyor ve en güzeli aynı anda 40.000 bağlantı kurabiliyor. Ev kullanımı için fazla iyi ama bizimkisi gibi küçük ofisler ve internet kafeler için doğru ürün sınıfı bu.

Bu ülkede çoğu internet kafe, standart TTNET ve Superonline modemleriyle onlarca bilgisayarlık internet kafe yönetiyor; sonra bizim takım niye yenildi? ZyXEL UAG4100'e geçtikten sonra hem herkes sürekli internet bağlantısını sağlıklı olarak kullanabilir hale geldi, hem de oyunlarda kopma sorunlarından kurtulduk ve pinglerimiz, paket kayıplarımız azaldı. Ben dedim o Kreşendo'yu zamanında atmıştım diye de inanmamıştınız. Bak, Altın Lig'e çıktık işte (yalan yahu, biz halen bot'lara karşı oynuyoruz).

EVDE MODEM ROUTER

ZyXEL VMG8924-B10A AC1600 VDSL2/ADSL2+ MODEM ROUTER

Servis sağlayıcınızın verdiği modemi evde sorunsuz kullanıyorsanız ne güzel. Bedava modeminizin keyfini çıkarın (ne kadar bedava olduğu tartışılır ya). Ama sorun yaşıyorsanız büyük ihtimalle çözümü modeminizi değiştirmek. Çünkü çağrı merkezleriyle günlerce kavga etmek hiçbir sorunu çözmüyor.

Bize verilen modemlerin genelde iki sorunu var. Birincisi, kablosuz ağ performansları çok kötü. İkincisi, bağlanan cihaz sayısına göre yukarıda anlattığım gibi şişiyorlar. Yeni evde maalesef fiber olmayınca VDSL bağlatmak zorunda kaldım. Hızım 50Mbps'ten 20Mbps'e düştü, kablosuz ağ evin ancak üçte birinde çekiyordu ve kopma sorunları vardı. Evde toplam on bir cihaz var ağa bağlanan ve haliyle bu modem kurtarmıyordu.

ZyXEL'in tavsiyesiyle **VMG8924-B10A** (bu modemlere kolay isim vermek yasak galiba) ile değiştirdim modemi. Hem ADSL hem VDSL çalışabiliyor bu model. Bütün evi sarmasa da kablosuz ağın kapsama alanı %50 kadar genişledi, kopma sorunlarından kurtuldum. Üstelik TTNET'in modemine göre 5GHz 802.11ac kablosuz bağlantı başta olmak üzere bir dolu ek özellik edindim. Adam gibi QoS yönetimi yapıyor, USB'den medya ve yazıcı sunucusu olarak çalışıyor, bir dolu güvenlik özelliği var. Hepsi bir yana, çok şık bir tasarımı var.

Sonra TTNET çağrı merkeziyle uzun uzun kavga edip hattımın 50Mbps'e çıkarılmasını istedim. Destekleniyor, kopup durur, çatlar patlar diye yapmak istemediler. Dört beş ayrı kişiyle konuştum, ısrar ettim ve sonunda 50Mbps'i açtırdım, hızım da adam oldu kotam da. O kadar az sorun yaşıyorum ki, evde fiber internet mi var VDSL mi ayırt etmesi zor. Hani çalışmazdı 50Mbps sevgili TTNET? Adam gibi modem takınca o da oluyormuş değil mi?



Aynı hatla daha yüksek Mbps almanızı sağlayan Vectoring teknolojisi / VDSL2 -ADSL2+ dual mod bağlantı desteği / 802.11ac (3x3) 5GHz'de 1.3Gbps WiFi / 1x WAN 4x LAN (Gigabit) 2x USB portu / 3G WAN yedekleme / SPI destekli anti DDoS firewall

SUPERONLINE VE TTNET'İN STANDART MODEMİNDEN NASIL KURTULURSUNUZ?

Servis sağlayıcılarımız bize kendi modemlerini kullanmamızı dayatıp duruyorlar. Çünkü bize verilen modemler genelde uzaktan erişime ve değişiklik yapmalarına izin veriyor ve böylece çağrı merkezinin işini kolaylaştırıyor. Bilgisayardan hiç anlamayan birisi için harika elbette. Ama siz bu işlerden çağrı merkezinden iyi anlıyorsanız, hatta çağrı merkezinin iş bilmemesinden yakınıyorsanız suçunuz ne?

Bakın bir keresinde Superonline ile aynen şöyle bir konuşma geçti aramızda: "Kardeşim bütün ayarlarımı değiştirmişsin. Neden?", "Beyefendi sorununuzu...", "Ya ne alakası var DNS ayarımın, ağ ayarlarımın. Sen bana WAN veriyorsun, bunda sorun var diyorum, kendi WAN ayarlarında kalsana sen", "Ama şimdi farklı DNS...", "Sen kayıt açıyor musun şimdi gelip baksınlar?", "Tabii beyefendi...". Ölüp de diğer tarafa gittiğimde sorarlarsa en büyük pişmanlığınız ne diye, "Çok çağrı merkezi çalışanının kalbini kırdım" diyeceğim.

Farklı bir modem kullanmanın en güzel yanı bir daha ayarlarınıza dokunamıyorlar. Dilediğiniz gibi DNS ve VPN taklaları atabiliyor, servis aldığınız kurumun sizi sınırlamasını ve gözetlemesini de kökünden, modemden durdurabiliyorsunuz. Böylece her cihaza tek tek ayar yapmaya da gerek kalmıyor.

Ama kendi modeminizi kurmak her zaman da o kadar kolay değil. Çünkü farklı modem kullandığınızı görünce size yardımı bırakıyorlar. Modem ayarlarında servis sağlayıcıya özel bazı ayarlar var ve modemden modeme bu ayarların ismi değişebiliyor. Açıp sorduğunuzda genelde biz bilmiyoruz o modemi diye kesip atıyorlar. Ama azıcık işten anlıyorsanız, önce onların modeminin arayüzündeki ayarların ekran görüntüsünü alıp, sonra kendinizinkini takıp deneye yanıla çözüyorsunuz bir şekilde.

Yaşadığımız tek büyük sorun ofis modemini değiştirirken kullanıcı şifremizi girmek oldu. Sistem modemin seri numarası üzerinden bunu otomatik giriyor. Çağrı merkeziyle ne kadar kavga ettiysek de vermediler şifremizi, yeni modem çalışmıyor. Modemin ayar sayfasını Chrome'da açıp geliştirici ayarlarından asteriks olarak gözüken şifreyi yazı olarak gösterecek şekilde değiştirdik. Ama saçma sapan karakterler gözüktü. Biz de strateji değiştirip Superonline'dan modemimizi değiştirmesini istedik. Yeni gelen modemde bu koruma yoktu. Kendimize ait şifreyi ninja yöntemleriyle almayı başardık ve bütün sorunlar çözüldü.

BAĞLANAMADIĞIM AĞ KABLOSUZ DEĞİLDİR

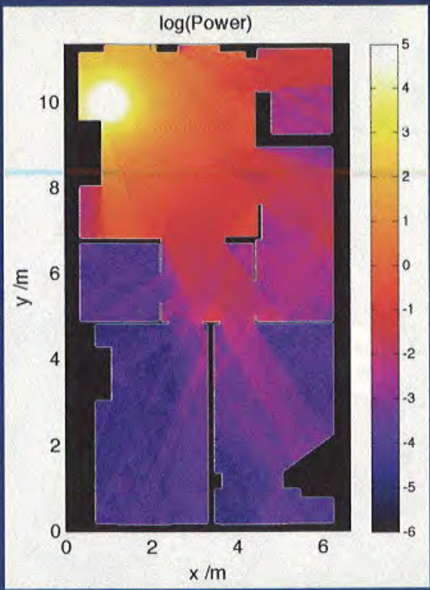
VEYA O SİNYALİ EVİN, OFİSİN DÖRT BİR YANINA NASIL YAYDIK?

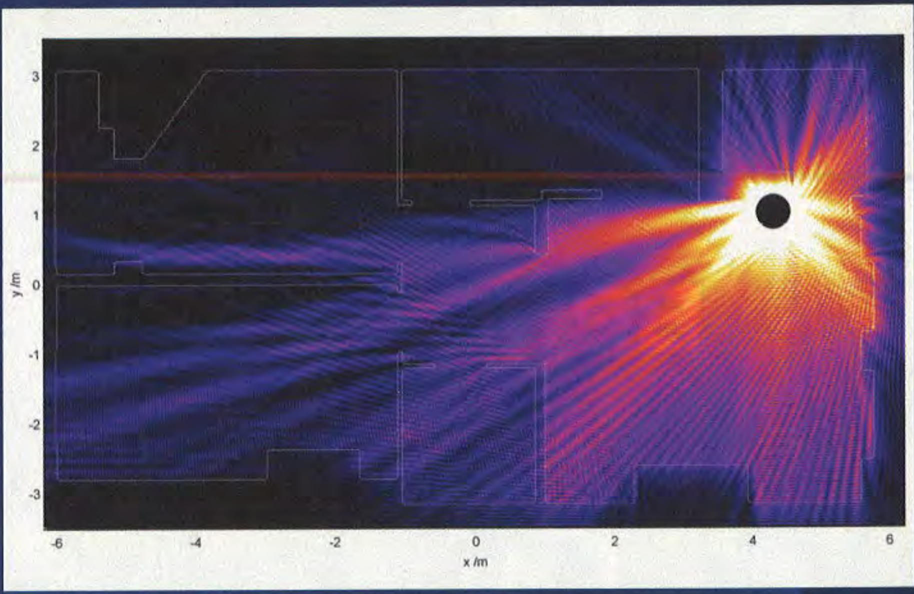
Eğer tek oda veya stüdyo bir evde yaşıyorsanız bu sorununuz olmayabilir, ama odalar eklendikçe ve Laz müteahhitlerimizin yaratıcılığı coştukça kablosuz ağ sinyalimiz düşmeye başlar. Halbuki kablosuz ağ cihazlarına bakın, sinyal mesafesinin onlarca, yüzlerce metre olduğunu söylerler. Peki, bir ucundan öbür ucuna toplasan yirmi metre olmayan bir evde ağımız neden çekmiyor? Ayrıca ben yan odadaki modemimi ancak bir iki bar görürken komşuların modemleri neden tam çekiyor?

Bunun sebebi çok basit, Wi-Fi sinyali betonu pek sevmez. Beton bir duvara çarpan sinyalin ancak küçük bir kısmı duvardan geçer, betonun kalınlığı ölçüsünde bir güç sekip geri döner. Tuğla duvarlarda da kullanılan tuğla tipine (ki yeni evler YTONG oldu hep) ve sıva kalınlığına göre performans düşer, genelde üst üste iki duvarı geçmekte zorlanır sinyaller.

Peki, evlerde Wi-Fi sinyali nasıl dağılıyor? Genelde duvardan duvara sekerek ve kapılardan geçerek. İnanması zor ama biz evde nasıl dolaşıyorsak sinyaller de öyle dolaşıyor. Modemlerin en iyi Wi-Fi performansını koridordan vermesinin sebebi budur, çünkü koridorların bütün odalara kapısı vardır. Ama aynı ışığın gölge oluşturması gibi, kapıdan içeri sızan Wi-Fi sinyalleri de odalarınızda kör gölge noktalar oluşturabilir. Odanın yarısında çekip yarısında çekmeyebilir. Hele bizim ofisteki gibi birden fazla katınız varsa, şansınız bol olsun, döşemeler çok büyük oranda betondur ve Wi-Fi sinyalleri merdivenlerde dört bir yana sekip yolunu kaybeder.

Bu sorunu lokasyona göre çözmenin iki yolu var: Birincisi repeater kullanmak, ikincisi o engelleri kablo ile aşmak. Biz kablolama masraftır, duvar delinecek, iş çıkacak diye hep ilk yolu izlemiştik. Ancak repeater, kablosuz sinyali alıp güçlendirip tekrar yaydığından mesafe uzatmada işimize yarasa da ilk sinyalin geçemediği engeli aşmak konusunda bizi kurtaramadı. Ayrıca omni antenler, directional antenler, pahalı antenler vesaire de bu sorunu çözmeye yetmiyor. Biz az para dökmedik, oradan biliyoruz. Sonunda o engel aşılacaksa bunun doğru yolu yine sadık yârimiz kablo diye düşündük.





Eğer "Wi-Fi neden yan odaya ulaşmıyor?" diye merak ediyorsanız bu iki şema kafanızdaki soru işaretlerini cevaplayabilir. Bir PhD öğrencisi Jason Cole'a ait bu simülasyonlar kablosuz ağın bir odaya adam gibi ulaşması için modemin kapıyı direkt görmesinin önemini gösteriyor. Eğer bizim çözümlerimizi uygulamıyorsanız modemi salonun veya koridorun tam orta noktasına yerleştirmek durumu biraz olsun düzeltebilir.



802.11n desteği / 2.4 GHz ve 5 GHz eş zamanlı dual bant / Yüsek performanslı RF teknolojisi / Entegre 2X2 3 dBi/2 dBi anten / Hem bağımsız hem yönetilebilir modda kullanılabilir

OFİSTE KABLOSUZ AĞ

ZyXEL NWA5123-NI MNG.POE AP

Ofiste halihazırda ağ kablolaması vardı ama her kata gitmiyordu. Üşenmedik bir elektrikçi çağırdık, duvarlar delindi, kroşeler çakıldı, her kata temiz bir ağ hattı çekildi. Modem zaten bulunduğu katı şahane kapsıyordu, diğer katlara da **ZyXEL NWA5123-NI Mng.POE AP** yerleştirdik.

Göze çarpmayan, duvara monte edilebilen, irice bir yangın alarmına benzeyen basit ve temiz görünümlü bir cihaz bu. Performansını artırmak için tavana da monte edebiliyorsunuz. Şahane dekorasyonumuz bozulmasın (arkadaşlar toplayın ortalığı be, ofis mi ahır mı belli değil!), duvardan kablo veya kanal yürümesin diye yükseğe de asmadık. Ama yaşanan etkiyi tek kelimeyle şöyle özetleyebilirim: "BAM!" Gözümüz Wi-Fi sinyali görse kör olacaktık. Ofiste ağın tam çekmediği tek bir santimetre kalmadı. Eskiden tuvalete girdik mi 9GAG'de yirmi postu zor görürdük, artık "Hot" sayfasının sonuna geliyoruz. Bu cihazın güzel yanı, isterseniz tek başına bir Access Point olarak kullanıyorsunuz isterseniz hepsini birbirine bağlayıp yönetebiliyorsunuz. Zaten modemimizde de bu fonksiyon var. Uygulaması da çok basit, IT işlerinden kim sorumluysa çağırıyorsunuz (Ozaaaan bi baksana!), şunu yapıver diyorsunuz. Artık bu kadar detay beni de aşıyor =)

EVDE ELEKTRİK HATTINDAN KABLOSUZ AĞ

ZyXEL PLA4231 WIRELESS POWERLINE

Ofiste kurduğumuz kablosuz ağ çözümü basit, güçlü ve etkiliydi. Ama bunu eve nasıl uygulayacağım? Ev dört kat (hay maşallah), ama her kat bir oda (nasıl yani?), bu da demek ki her kata kablo indirsem her odada tavandan tabana kablo geçecek, Serpil beni öldürür (keser valla).

Bu sefer de imdada ZyXEL'in **Powerline** serisi yetişti. Powerline dediğimiz, ağı evdeki elektrik hattı üzerinden taşıyor. "Zaten evin dört yanına çekilmiş elektrik kablolarımız var, bunları ağ için de kullansak ya?" diye düşünmüş günün birinde biri, her kimse alnından öpmek istiyorum. Ben zaten masaüstü bilgisayarları ve konsolları bağlamak için iki senedir kullanıyordum. Dünyanın en basit ağ kurulum çözümü ve normal kablolu ağdan farkını hiçbir zaman hissetmedim. Ayrıca çok basit bir şifreleme işlemi ile kablosuz ağdan da güvenli çalışıyor.

Şimdi ZyXEL bu Powerline adaptörlerinin kablosuz ağ dağıtanını geliştirmiş. Modemi elimdeki **PLA4201** model adaptörle elektrik hattına bağladım. Daha sonra her kata bir tane **PLA4231** yerleştirdim. Bir anda tek bir kablosuz ağ bütün evi sarıverdi. Kurulum o kadar basit ki ilkokul öğrencileri bile yapar. Önce her adaptörü modemin yakınında bir prize takıp modem ve adaptör üzerindeki WPS tuşlarına basıyorsunuz. PLA4231 ağla ilgili ihtiyaç duyduğu bütün ayarları kendi alıyor. Sonra gidip yerine takıyorsunuz, bu kadar. Cihazlarınız en iyi sinyal veren adaptöre otomatik bağlanıyor ve siz mobil cihazlarda bile adaptörler arasında geçiş yaptığınızı hissetmiyorsunuz. Küçük cihazlar olmasına rağmen sinyal güçleri de gayet iyi, artık çatıda bile kablosuz ağım tam çekiyor. Çatıdan çektiğini nereden mi biliyorum? Bu da başka bir hikâye, Serpil'in okumadığı bir mecrada anlatırım belki.



802.11 b/g/n uyumlu / IEEE 1901 500 Mbps teknolojisi ile %60 oranında sinyal yükseltme / 200 Mbps HomePlug AV standardına uyumlu / QoS medya akış kalitesi arttırma / 128-bit AES Şifreleme / WPS ile kolay kurulum



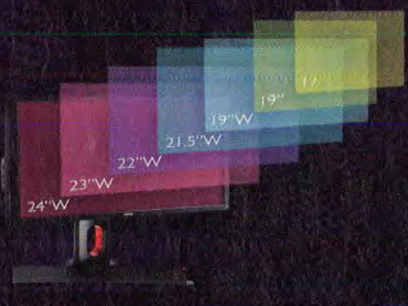
BİR OYUN MONİTÖRÜNDEN İSTEMENİZ GEREKEN 7 ŞEY

BÖLÜMLERİ GEÇMEZ, FARMING YAPMAZ AMA OYUN ZEVKİNİZE KATABİLECEĞİ ÇOK ŞEY VAR -TUĞBEK ÖLEK

Uzun yıllardır monitör teknolojilerinde yaşanan ve hayatımıza girmeyi başaran en büyük yenilik Full HD çözünürlüğe geçişti. Bunun üzerine gelen yeni teknolojiler (3D ve 4K de dâhil) bir türlü oyun dünyasına girip hayatımızın parçası haline gelemedi. Bu yüzden bütün monitörlerin birbirine benzediği, neredeyse aynı özelliklere sahip olduğu, hangisini seçtiğinizin fazla önem taşımadığı bir çağda ilerliyoruz yıllardır. Ama durun... Bir marka hariç. Çünkü diğer üreticiler sinema dünyasından teknolojileri oyun monitörü diye bize satmaya çalışırken, gerçekten oyuncuları dinleyen ve onların özel ihtiyaçları için ürünler geliştiren bir firma var: BenQ. Bu ay BenQ'nun 27"lik muhteşem bebeği 2720Z'ye bakıp, onu sözde oyuncu monitörlerinden farklı kılan neymiş bulmaya çalıştık.

#1 ESKİ EKRAN BOYUTLARINA DÖNÜŞ

Artık hem oyunlar hem de monitörler için 16:9 oranı standart haline geldi. Ama oyun tarihi boyunca nice klasikleri 4:3 ekran oranında bıraktık. Bugün bu oyunları oynamaya kalktığınızda oranlar tutmadığı için ekranda sündüğüne, oynanmaz



hale geldiğine şahit olmuşsunuzdur. Gerçek bir oyun monitöründen bekleyeceğimiz ilk özellik, garip ama gerçek, geçmişe gidip kendini 17" ve 19" monitörlere çevirebilmesi. BenQ 2720Z menü ayarlarından bunu kolayca yapabiliyor. Üstelik 4:3 oranına göre hitbox'ları ayarlanmış FPS'lerde hedef almanızı kolaylaştırıyor.

#2 MOTION BLUR'DEN KURTULMA

CRT monitörlerden LCD monitörlere geçerken bir dolu özellik kazansak da çok önemli bir şeyi, hareketli görüntülerdeki netliği kaybettik. Çalışma prensiplerindeki farktan dolayı, ani bir hareket yaptığınızda LCD monitörde görüntü ister istemez bulanıklaşır. Oyun geliştiriciler kendi Motion Blur efektleri ile bunu maskelemeye ve atmosferik etki veren bir avantaja çevirmeye çalışıyor. Bu tek kişilik oyunlarda bir parça çalışsa da, çok oyunculu FPS'leri oynarken bir anda dönüp düşmanı vurmaya çalıştığınızda ihtiyacınız olan şey atmosfer değil, düşmanın piksellerini net olarak görebilmek. BenQ 2720Z'nin **Hareket Bulanıklığını Düşürme** teknolojisi sizi bundan kurtarıyor. Çok hızlı hareket ettiğinizde bile görüntü netliğini koruduğundan, düşmanlarınıza karşı avantaj sağlıyorsunuz.





#3 KÖR EDEN BEYAZ IŞIKLARDAN KURTULMAK

Oyun oynarken monitörün parlaklık ve kontrastını genelde sonuna kadar açarız. Hem karanlık noktaları daha iyi görebilmek, hem de oyunları daha canlı görsellerle oynamak isteriz. Ama oyun içinde karanlık sahnelerle parlak olanlar arasında sürekli geçiş yaptıkça ve oyun sürelerimiz uzadıkça bu bizi yormaya, baş ağrıtmaya ve gözleri bozmaya başlar. BenQ'nun geliştirdiği **Düşük Mavi Işık** teknolojisi bizi bundan kurtarmaya yarıyor. Monitör ayarlarından mavi ışık seviyesini kendinize uyacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Eğer çok uzun süreler oynuyorsanız daha yüksek güçte, kısa aralıklarla oynuyorsanız daha düşük güçte kullanabilirsiniz. Grafiklerin canlılığına ve gerçekliğine etkisi çok az, ama göz rahatlığınız adına çok büyük fark yaratıyor.



#4 OYUNLARDA SİYAH ORANINI AYARLAMA

Oyun oynarken en sinir olduğumuz şeylerden biri aydınlık ve karanlık alanların dengesinin tutturulamamasıdır. Gölgede kalan hiçbir şeyi görmüyorsunuz, parlaklığı çok açınca da aydınlık alanlar fazla patlayıp kör ediyor, üstelik gölgeler de çamura dönüyor. Kimi oyunlar oyun öncesi gama ayarı yaptırarak bunu çözmeye çalışsa da aslında bu sadece yazılımsal bir üçkâğıt. Çünkü bu ayarı yapması gereken oyun değil, monitörünüz kendisi. BenQ'nun **Black eQualizer** özelliği, monitör ayarlarından siyah yoğunluğunu ve aydınlık ile karanlık alanlar arasındaki dengeyi ayarlamanızı sağlıyor. Böylece hem gözünüze hoş gözüken parlaklık ve kontrastta, hem de gölgede kalan düşmanları ıskalamadan oynayabiliyorsunuz.



#5 EKRAN AYARLARI ARASINDA HIZLI GEÇİŞ

Her ne kadar beş numaraya alsam da benim kişisel olarak bir monitörde istediğim bir numaralı özellik bu. Bir oyun açmışsınız, parlaklık ve kontrast sonuna kadar açık, oyunun ortasında masaüstüne dönmeniz gerekiyor. Oyunun wiki'sine mi bakacaksınız, Skype'tan biri mi arıyor, müzik mi değiştireceksiniz... Karanlık oyun dünyasından bembeyaz bir web tarayıcıya ya da programa döndüğümde yaşadığım körlük kadar rahatsız eden bir şey bilmiyorum. Bu yüzden oyunlar ve masaüstü için farklı ekran profilleri oluşturabilmek bence bir monitörde olması gereken en önemli özellik. Ama 3-5 saniyeliğine masaüstüne dönmek için her seferinde monitör ayarlarına gir, profil değiştir ile uğraşmak da insanı üşendiriyor. Bu yüzden bana sorarsanız monitör dünyasında bugüne dek gelmiş en büyük buluş S-Switch. Monitörün sağına veya soluna takabildiğiniz bu ek parça, dilerseniz monitörden ayrı olarak da konumlandırılabiliyor. Üzerinde ayar profilleriniz arasında hızlı geçiş yapmanızı sağlayan üç düğme var. Masaüstüne döneceksen tık üçe bas, oyuna geri döndün mü tık bire bas. Bu kadar basit. Ne menü görüyorsunuz ne de ayar. Üstelik üzerinde fare tekerleğine benzer bir tekerlek var ve menüde ayar yapmak istediğinizde hayatınızı kolaylaştırıyor.

#6 DAHA HIZLI TEPKİ SÜRESİ

LCD monitörlere ilk geçtiğimizde en büyük dertleri düşük tepki süreleriydi. İlk çıkan 25ms'lik monitörleri hatırlıyorum da FPS'lerde başınızı oynattınız mı monitör çamura dönerdi. Tepki süreleri zamanla düşse de, halen kaliteli bir monitör ile kötü bir monitörü ayıran en önemli özelliklerden biri. Bizim ihtiyacımız olan BenQ 2720Z'de olduğu gibi 1ms tepki süresi. Belki 1ms ile 2ms arasında çok fark yok diye düşünebilirsiniz, ama unutmayın ki bu Gray to Gray, yani griden griye değişim süresi. Renkli ortamlarda bu fark açılıyor.

#7 TİTREŞMEYEN EKRANLAR

Uzun süre oyun oynadığınızda gözünüzü rahatsız eden şeylerin başında ekran titreşimi (flicker) gelir. Aslında bu çok ince titreşimleri seçemeyiz, ama gözümüz geri planda titreşimlere adapte olmaya çalıştığı için çok yorulur. Monitörünüzün titreşim yapıp yapmadığını anlamak için cep telefonunuzun kamerasını açarak bakabilirsiniz. Kameranın frekansı ile monitör frekansı arasında fark varsa bir titreşim gösterecektir. Bunu bir iki farklı telefonla deneyerek emin olabilirsiniz. Ya da BenQ XL2720Z gibi sıfır titreşimli bir monitör alabilirsiniz.



BenQ XL2720Z

Arkaışık Ünitesi: LED • **LCD Boyutu:** 27"
Dikey Yenileme Oranı: 100/120/144Hz
Çözünürlük (Maks.): 1920x1080
Piksel Aralığı: 0.311mm • **Parlaklık:** 300cd/m²
Dinamik Kontrast • Oranı: 12M:1
Panel Tipi: TN • **Seyir Açısı:** 170°/160°
Yanıt Süresi: 1ms (GTG) • **Bağlantılar:** D-sub, DVI, HDMIx2, DP1.2, Kulaklık Jakı • **Güç Tüketimi:** 27W



BenQ XL2420Z

Arkaışık Ünitesi: LED • **LCD Boyutu:** 24"
Dikey Yenileme Oranı: 100/120/144Hz
Çözünürlük (Maks.): 1920x1080
Piksel Aralığı: 0.276mm • **Parlaklık:** 350cd/m2
Dinamik Kontrast Oranı: 12M:1
Panel Tipi: TN • **Seyir Açısı** 170°/160°
Yanıt Süresi: 1ms (GTG) • **Bağlantılar:** D-sub, DVI-DL, HDMIx2, DP1.2, Kulaklık Jakı • **Güç Tüketimi:** 24W

pixel



Ne andı be!



Football / Championship Manager

Tüm FM/CM oyuncuları yaşamıştır. Adam yıldızınızdır. Golcünüzdür. Topa daha da iyi vursun diye aylarca şut, frikik, penaltı çalıştırmışsınızdır. Faydasını da görmüş, turnuvanın finaline kadar gelmişsinizdir. Ama o çok güvendiğiniz adam gider ve penaltıyı ormana atar... Size de klavyeyi kemirmek kalır... **-Ömer**

Haberler

- Belgesel için kazıdan çıkarılan E.T. oyunları açık arttırmayla 1537 dolara kadar çıkan fiyatlara satıldı.

- Oyunun hayranları RYO klasiği Vampire: The Masquerade - Bloodlines'ı maddi çıkar elde etmeyecekleri bir şekilde yeniden yapıyordu ve oyunun eski yapımcılarının bile desteğini almıştı. Ancak isim haklarını elinde bulunduran CCP'nin talebi nedeniyle proje iptal edildi. Kapitalizme çok pis küfredesim var.

- Killzone serisinin 10. yılı şerefine Killzone: Shadow Fall'a küçük bir eklenti paketi çıktı. Nice 10 yıllara diyelim.

- 10. yılını kutlayan bir diğer oyun ise World of Warcraft. Hatta bunun şerefine "Looking for Group" adında çok da güzel bir belgesel hazırlayıp yayınladılar (tinyurl.com/ogz86-wow-belgeseli). Ha, bir de WoW'un en az 10 yıl daha bizlerle olacağı açıklandı. Aksini beklemiyorduk zaten.

- Aylardan Kasım olunca doğum günü haberleri bol oluyor. PlayStation'ın 20. yılı nedeniyle çok keyifli bir teşekkür videosu yayınlandı: tinyurl.com/ogz86-ps-tesekkur

- The Legend of Zelda serisinin en iyi ve en karanlık oyunlarından Majora's Mask'in 3DS'e yeniden yapımının geleceği duyuruldu.

- 2015'te kadim eğlencelerimizden Tony Hawk's Pro Skater serisinin yeni bir oyunuyla karşılaşma olasılığımız hayli fazla.

- Görsel roman klasiği Clannad'ın resmi İngilizce versiyonu için açılan Kickstarter kampanyası sadece 1 günde başarıya ulaştı.

- Nintendo'nun başarısız 3D denemesi Virtual Boy'un oyunlarının 3DS'e gelme ihtimali ortaya çıktı. Daha fazla bilgi için bekleme-deyiz.

- Mart 2015'te İngiltere'nin Nottingham şehrinde 5 katlı dev bir oyun ve konsol müzesi açılıyor ve bunların birçoğu da direkt oynanabilir olacak. Ucuz bilet bulursanız bir haber edin bize de.

- TheJamster1992 isimli bir kullanıcı Final Fantasy VII'nin tamamını LittleBigPlanet'ta yeniden yaptı. Tebrik ve teşekkürlerimi iletiyorum: tinyurl.com/ogz86-lbp-ff7

Karakter Evrimi / Black Mage

Final Fantasy **(1982)** | *Final Fantasy III* **(1990)** | *Final Fantasy Tactics* **(1997)** | *Final Fantasy IX* **(Vivi - 2000)** | *Final Fantasy XI* **(2002)**



SPLINTER CELL'in Filmi Geliyor!



Yeşil ışık yakıldı... hem de üç tane!

Rayman serisiyle tanıdığımız **Ubisoft**'un birkaç yıldır faaliyet gösteren **Montreal** stüdyosunun yükselişi sizin de dikkatinizi çekmiştir. *Splinter Cell* ve *Prince of Persia: Sands of Time* oyunları büyük başarı yakaladı malumunuz. Bu gizlenme ve duvarlarda yürüme gibi oyun mekaniklerinin üzerine daha fazla eğilirlerse gelecekte ortaya daha da enteresan işler çıkabilir bence.



Ama bu ayki konumuz geleceğe dair tahminler değil, somut gerçekler. İki yıl önce, 2002'de piyasaya sürülen *Splinter Cell*, olaya yakın olsun uzak olsun herkesin gündemine oturmayı başaran muazzam bir oyundu. Bu yıl gelen devam oyunu *Pandora Tomorrow* da başarıyı devam ettirince **Hollywood** konuya daha fazla uzak kalamadı ve **Paramount Pictures**, bir film yapmak üzere *Splinter Cell*'in isim haklarını aldı.

Hollywood oyunları yeni keşfetmiyor elbette ama 80'ler ve 90'larda karşımıza çıkan oyun filmleri genel olarak gerçekten çok kötüydü. Yine de içinde bulunduğumuz onyılın başlarında *Resident Evil*, *Tomb Raider* gibi hiç fena olmayan filmler gördük. Bence oyun filmlerinin geleceği çok parlak. Mesela bir *Far Cry* ya da *BloodRayne* filmi görsek sizce de epik olmaz mı?!

Splinter Cell'in filmiyle ilgili henüz elimizde herhangi bir ayrıntı yok. Zaten muhtemelen pek bir şey belli de değildir. Benim naçizane fikrimce, **Uwe Boll** isminde bir Alman yönetmen var, projeyi ona emanet etseler ortaya güzel bir şeyler çıkabilir. Şimdiye kadar yaptığı Almanca filmler pek başarılı olmadı, video oyunlarını kullandığı ilk filmi *House of the Dead* de genel olarak kötü eleştiriler aldı. Ama Boll'un oyun sevgisi biliniyor, *House of the Dead* muhtemelen Boll, oyundan pek bir şey çıkaramadığı için kötü olmuştur. *Splinter Cell* markası ona verilse şov yapabilir.

Ama asıl **Sam Fisher**'ı oynayacak aktör **George Clooney** olmazsa olay çıkarırım! Karakter bildiğin Clooney'nin aynısı yahu! Üç yeşil ışık ona nasıl da yakışır düşünsenize...

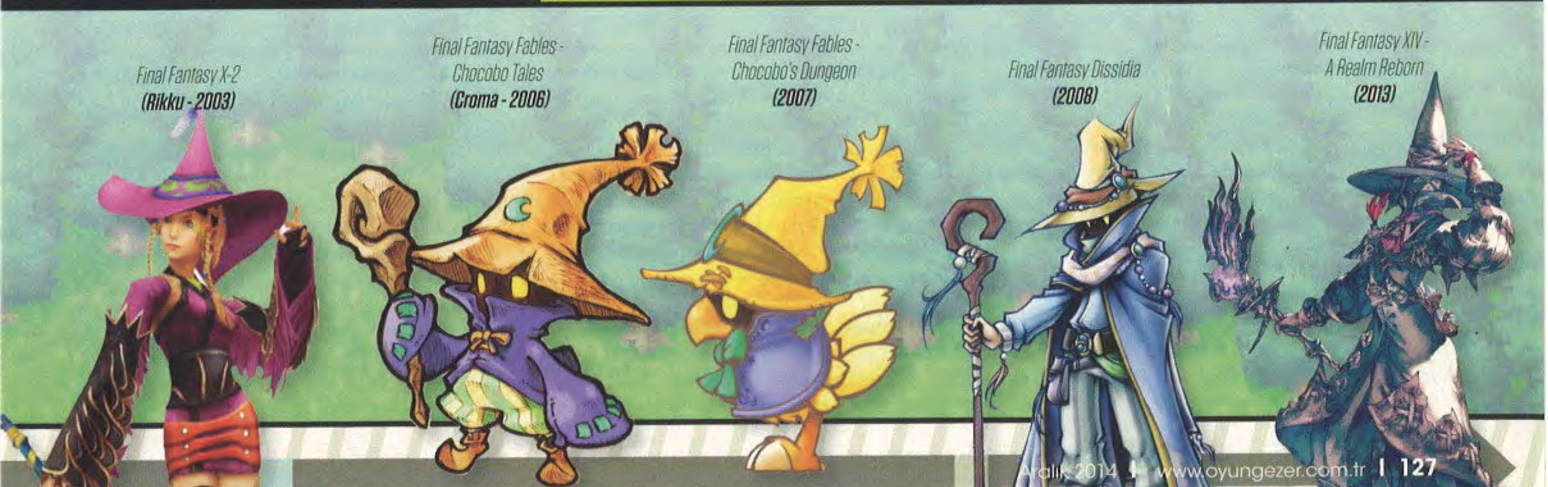
Splinter Cell şimdiden güçlü bir marka olmayı başardı. Kim yaparsa yapsın, kim oynarsa oynasın filminin aynı ajanlık kurgusunu başarılı bir şekilde vermesi ve oyunların heyecanını yaşatması en büyük dileğimiz. Daha oyuncuların bulunması, senaryonun yazılması vs. derken önümüzde uzun bir bekleme süreci var yalnız. Biraz kötümser bir tahmin olacak ama herhalde filmi en geç 2007 gibi izleme şansına erişiriz. O zamana kadar artık **James Bond** serisi baştan bir izlenir.

[Orijinal Tarih - Aralık 2004]

EE, NE OLDU?



Splinter Cell filmi konusu uzun süre öyle havada kaldı ve serinin sayısız hayranı bağrına taş bastı. Ama son yıllarda bir şeyler olmaya başladı çok şükür. **Sam Fisher**'ı **Tom Hardy**'nin oynayacağı, **Eric Warren Singer**'ın senaryoyu yazacağı belli. Yönetmen koltuğunda da **Doug Liman**'ın oturma ihtimali yüksek. Film, Sam'in gençliğini anlatacak. Çıkış tarihi ise belli değil ama bence en iyi ihtimalle 2017.



SID MEIER'S CIVILIZATION II

BİN TURN DAHA!



İstanbul, M.Ö. 4000 **falan** – Moda'da, çatısı akan küçücük bir evin, güneşin bile giremediği kadar küçük bir odasında *Civilization II*'yi öğrenmeye çalışıyorum... Yılını hatırlayamıyor olsam da hayatımın en önemli dönemlerinden biri bu. Çünkü karşımdaki oyunu anlamaya başladıkça öylesine büyük bir saygı duyuyorum ki "oyun" denen şeye bakışım toptan değişiyor. Bunu hemen fark etmiyorum tabii. Ama sonraki yıllar boyunca konu ne zaman oyunlara gelse, dönüp *Civilization*'a bakıyorum. "Oyunlar şiddete yönlendiriyor", "vakit kaybı", "sinema daha iyi", "oyun oynamak asosyalleştiriyor", vesaire vesaire... Birileri oyunlara saldırmaya kalktı mı cevabım hazır. *Civ II*'yle başlayan strateji oyunları düşkünlüğüm sayesinde biliyorum ki doğru oyunu, doğru insana verdiğinizde şiddetten bahsedemezsiniz. Onların "vakit kaybı" dediği şeyin Civilopedia'daki karşılığı "öğrenmek"tir, kafa çalıştırmaktır. Hele oyunların başka kültür ürünleri karşısında zayıf kalması tezi, külliyen saçmalık. Hangi kurgu size tüm bir dünya tarihinde dilediğiniz gibi at koşturma fırsatı verebilir ki?! Ama asosyallik konusunda gıkım çıkmıyor. Adamlar haklı. *Civilization II* oynamaya başladığımdan beri ne sabah derslerine gidiyorum, ne Cuma akşamı buluşmalarına. Ne bir arkadaşımı arıyorum, ne de bahçedeki kedilerle sohbet ediyorum. En yakın dostlarım settler'larım.

Her şey bir settler ve bir warrior'la başlıyor bu oyunda. Settler'la ilk şehrinizi kurup warrior'la izometrik dünyanızı keşfetmek için yola çıkıyorsunuz. Her turn bir kare yol alacak, şansınız yaver giderse o warrior'u iki bin yılda falan dünyanın öteki ucuna kadar götüreceksiniz. Ama tabii yıl henüz M.Ö. 4000. İnsanoğlunun her şeyden bihaber, sadece ürediği zamanlar. Göçmek yerine yerleşmeyi akıl eden ilk kabileler, çömlekten başlayıp nano-teknolojiye kadar uzanan epik bir maceranın ilk adımını atıyorlar.

1996 yılında çıkmış *Civilization II*. Serinin ilk oyununu hiç oynama fırsatım olmadı ama okuduklarım üzerinden *Civ II*'nin I'e göre büyük bir sıçrama olduğunu biliyorum. Bir de tabii II'den sonra gelen tüm *Civilization*'lara bol bol vakit gömdüğüm için seri içindeki konumunun ne kadar kıymetli olduğunu... Her zaman ileriye doğru giden bir seri olsa da *Civilization* en parlak dönemini *Civ II*'yle yaşadı. Çünkü oyunun özü olan mikro yönetim için olabilecek en steril, en kullanışlı arayüzü ve araçları veriyordu oyuncuya. Genelinde dünya haritasında oynadığımız oyunun şehir haritaları, bir daha asla *Civ II*'deki kadar okunaklı, tanımlı ve kullanışlı olmadı. Bu durum sadece tasarım kararlarıyla değil, oyunda yer alan ayrıntı miktarıyla da ilgiliydi. *Civilization II*'de, kendinden sonraki sürümlerdeki çeşitlilik yoktu belki ama bana kalırsa tam kıvamındaydı. Detay bolluğunun doğal bir parçası olan karmaşa, *Civ II*'de yakınacağınız şeylerden biri olmadı hiçbir zaman. Evet oyun kolay değildi, başına geçince iki dakikada çözüp hop hop diye uzaya yürümüyordunuz ama görmek isteyebileceğiniz her şey arayüze o kadar iyi yerleştirilmişti ki kendinizi kafası karışmış bir oyuncu değil, tüm kontrolü elinde tutan bir deha gibi hissediyordunuz. Zaten oyunun amacı da bu değil miydi? **-Serpil**





BRIAN REYNOLD'S CIVILIZATION II

Civilization II'yle ilgili en enteresan bilgilerden biri, oyunun tepesinde yazan ismine rağmen **Sid Meier**'ın tasarım aşamasında herhangi bir katkısının olmaması. Tüm zamanların en iyi strateji oyunu olarak kabul gören bir yapıma ismini vermek şüphesiz Sid Meier'in çok hoşuna gitmiştir ama oyunun asıl tasarımcısı **Brian Reynolds**'ın düşünceleri şu an bizi daha çok ilgilendirmeli. Berkeley Üniversitesi'nde felsefe eğitimini tamamlamayı beklemeden oyun endüstrisine yatay geçiş yapan Reynolds'ın *Civilization*'ın yayıncısı **Microprose**'daki görevi, macera oyunları departmanında başlamış. Daha sonra *Colonization*'ın (bilirsiniz, bu da bir başka Sid Meier's ön ekli oyun) yapım ekibinde de yer alan Reynolds'ın, sonraki pek çok projede birlikte çalışacağı sıkı bir dizayn ortağı da var: **Doug Kaufman**. İkili, Sid'den aldıkları *Civilization*'ı öncelikle daha dengeli bir oyun haline getirme hedefiyle yola çıkmış. Reynolds, "Yaptığım tüm işler arasında en gurur duyduğum şeyler *Civ II* için Doug'la birlikte geliştirdiğimiz diplomasi araçları ve yapay zekâydı" diyor. Aradan geçen 18 yılda serinin özellikle diplomasi ve yapay zekâ tarafında pek de yol alamayışını açıklayan bir cümle olarak kaydedebiliriz sanırım bunu.

Civ II'nin yapımını kimin üstleneceği henüz belli değilken Microprose'un strateji departmanı oturup iki saatlik bir toplantı yapıyor; bir yanda *Colonization*'la "çaylaklık" sıfatını üstünden atmayı başaran Brian ve Doug var, diğer yanda serinin artık "yönetim" kademesinde yer almasına karar verilen Sid Meier. "Güvenip serinin geleceğini ellerimize bıraktığı için Sid'e hâlâ minnettarım" diyor Brian (adam melek, ben olsam laf sokuştururdum). Toplantıda iki taraf da ilk *Civ* hakkındaki olumlu ve olumsuz fikirlerini ortaya koyup serinin ne yönde ilerlemesi gerektiğini saptamışlar. Ve hepsi bu... O dönem, ailesiyle birlikte İngiltere'de yaşayan Brian, çalışmalarını ve raporlarını kıtalararası bir çalışma düzeninde paylaşmış Microprose'la. "*Civ II* yönetimi arada bir omzumuzun üstünden bakıp her şeyin yolunda gidip gitmediğini kontrol etse de bütünüyle özgür bir çalışma ortamımız vardı" diyor baş tasarımcı, "aradaki mesafe kendiliğinden bir özgürlük de getiriyor zaten". Şu cümleyi de alıntılayayım ki içimde kalmasın: "Richmond, Kuzey Yorkshire'daki küçük evimizde oturup bir yandan koyunlara bakıp bir yandan hayalimdeki oyunu yazdım." Bu dönemde Doug'la sürekli mail'leşip haftada bir de telefon konuşması yaptıklarını ve çok pahalı bir 1 saat geçirdiklerini de ekliyor Brian.



MEDENİYETİN SONU

Civ II piyasaya çıktıktan sonra olanları biliyorsunuz muhtemelen... Çok büyük bir başarı elde eden, Yılın Oyunu ödüllerini üçer beşer toplayan *Civilization II*, Microprose için bir çeşit lanete dönüşüyor. Oyunun elde ettiği başarıyla ne kadar ilgisi vardır bilemem ama Sid Meier, yanına Brian Reynolds ve Jeff Briggs'i de alıp **Firaxis**'i kurmak üzere ekipten ayrılıyor. Gerçi Raynolds bu ayrılığı "Microprose'un yönetimi o dönemde değişmişti ve biz pek anlaşamıyorduk" diye açıklıyor ama ellerinin altında *Sid Meier's Civilization II* gibi bir lisans olmasaydı bu kararı verebilirler miydi, o konuya girmiyor.

Hikâyenin bundan sonraki kısmı *Civ II*'den bağımsız ama yarım bırakmamak adına kalan kısmı da özetleyeyim: Sid Meier, Firaxis'teki tüm projelerin yönetimine, Brian Reynolds ise *Alpha Centauri*'nin tasarımına geçiyor. *Civilization III*'e başlanacağı tarihlerde de ikilinin yolları ayrılıyor. Brian Bey, **Big Huge Games**'i kurup hayatının bir kısmına ambargo koymuş bir başka oyun olan *Rise of Nations* için kolları sıvıyor. Ama artık bundan sonrası bir başka Son Jeton'un konusu...

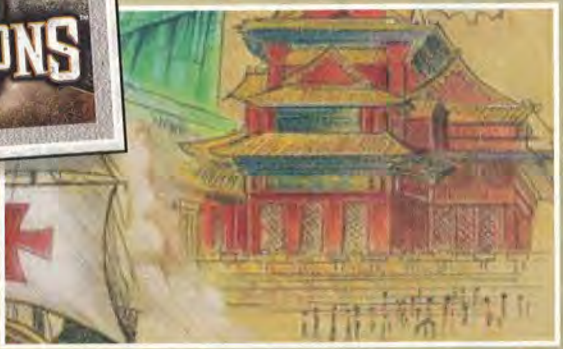




BİR KÂHİN OLARAK CIV II

Dört-beş yıl boyunca oynadım diye kendimi *Civilization II* psikopatı sanıyordum ama önceki yıl Reddit'te ortaya çıkan bir oyuncu tüm havamı söndürdü. Lycerius isimli bu redditor, 10 yıldır *Civ II* oynadığını söylüyordu, ama işin vurucu kısmı bu değil... Lycerius 10 yıldır "New Game"e geçmemişti. Normalde kazanmak ya da kaybetmek, ne kadar uzatsanız da, 1 haftadan fazla sürmez *Civ II*'de. Oyun kendiliğinden bitmese de artık siz yapacak bir şey bulamadığınızdan kapatırsınız. Ama bu arkadaş tüm zafer koşullarını iptal edip, işin nereye varacağını görmek için tam 10 yıl boyunca aynı oyuna devam etmiş... Sonuç: Yıl 3991, nükleer savaş sebebiyle buzullar 20 kez erimiş. Dünya üzerinde kalan son üç medeniyet; Keltler, Vikingler ve Amerikalılar, artık iyice suyunu çekmiş olan kaynaklar için sonsuz bir savaşa tutuşmuş. "Yapay zekâyla barış imzalamak da tamamen yok etmek de artık mümkün değil" diyor Lycerius. Dünya popülasyonu, yaşanabilir toprak kalmadığı için neredeyse sıfırlanmış. Şehirlerin güç bela ürettiği mühendisler de askeri kuvvetlere yardım etmek zorunda kaldığı için artık hiçbir toprağı temizlemekle uğraşamıyormuş.

Civ II, böyle mükemmel bir oyun işte. Yapımcılarının bile hayallerinin ötesine geçip kendiliğinden geleceğimizi yüzümüze vurabilen, ürkütücü bir yazılım.



Sid Meier'ın Civilization'ı gibi ama bu aslında Sid Meier'ın Civilization'ı değil

NEDEN EFSANE OLDU?

Yukarıdaki soruyu görünce içimden "hocam, ikinci kağıda geçebiliyor muyuz?" diye sormak geliyor, hangi birini anlatayım... Bir yandan da "Civilization II efsanedir. Çünkü öyle olduğundan dolayı" deyip geçebilirsiniz aslında. O derece rüştünü ispatlamış bir oyundan bahsediyoruz. Bilmiyorum, kafam karışık...

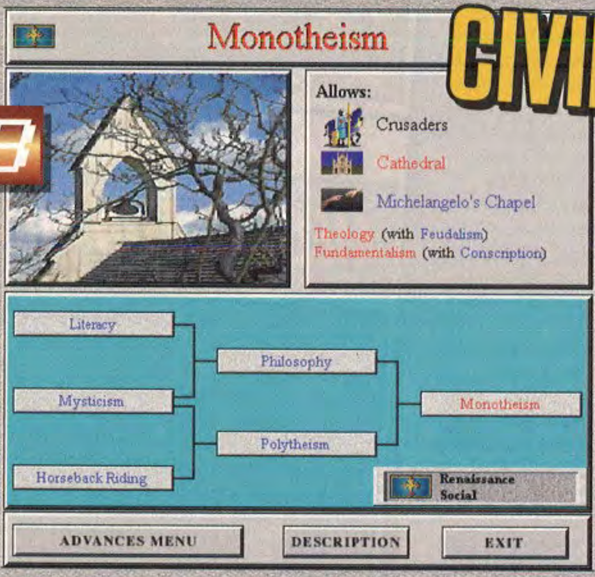
1 SONSUZ OYUN ÖMRÜ



Eğer *Civ II*'den sonra Sid Meier çıkıp "Karar verdim, seriyi burada noktalıyoruz. Yeni bir Civ oyunu yapılmayacak. Gıcıklık değil mi allala" gibi bir açıklama yapsaydı, bunun üç tane sonucu olurdu. 1 - Sid Meier linç edilir. 2 - Onlarca Civ klonu çıkar. 3 - Sonraki 10 yıllar boyunca *Civ II* oynanmaya devam edilir.

Serinin sonraki oyunlarını kötülemek niyetinde değilim, her Civ için geçerli bir şey söylüyorum. Bu oyunların ömrü, ancak yeni sürüm çıkarsa doluyor. Her zaman "New Game"e tıklamak için bir sebebiniz oluyor. Öyle tuhaf, mistik bir şey işte.

3 CIVILOPEDIA



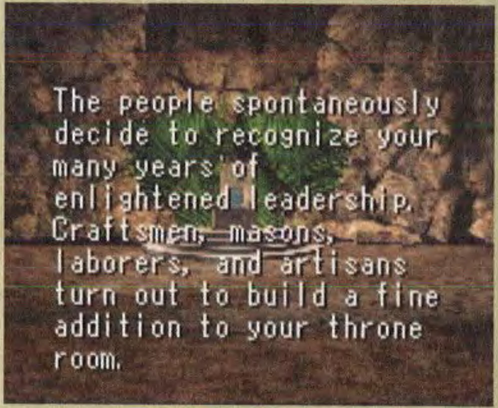
Civ II oyuncularının eline sıfırdan uygarlık verseler Rönesans'a ulaşmak 3 gün sürer.

Yokluğu düşünülemeyecek bir hazine, oyun oynadığını unutturan bir bağımlılık, "bak oyunlar faydalı işte" diye gösterilecek bir bahane, lisedeki tarih öğretmenimin kafasına atmak isteyeceğim bir ders kitabı o. Eski çağların tarihsel gerçeklerini, Rönesans'ı, phalanx'ları, mikroçipleri ve daha neler neleri açıp okurduk. Oyunda karşımıza çıkan her türlü bilgi kutucuğunun içinde altı maviyle çizilmiş kelimelere tıklayıp Civilopedia'ya gider, oyunu unutup ansiklopediye dalardık. Civiliopedia'm benim, phantom pain'im.

2 "ANLAMAYIP KAPATTIM"



Civ II, fanları için olduğu kadar, oynamamış olanlar için de efsanedir. Deneyen, arkadaşı oynarken gören, bir yerlerde denk gelen herkes bu oyunda iyi bir şeyler olduğunu sezer. Bugüne kadar bir şekilde Civ muhabbeti yaptığım o kadar çok insandan "biraz uğraştım, anlamayıp kapattım" cümlesini duydum ki artık bunun da efsanevi bir değeri var gözümde.



BERBAT MÜZİKLER

4

Ah ah, eski güzel günler... *Civ II*'nin korkunç sıkıcı müzikleri ve acayip rahatsız edici ses efektleri de o zamanların bir parçasıydı. Arkaya MP3 listeleri yapıp atsak bir türlü, sesi tamamen kapatsak başka türlü. Oyunun ortamından kopmamak için çaresiz dinlerdik o asansör şarkılarını. Bir de birimlerden çıkan dıt dıt diye sesler falan felekatti. Her oturuşta 10 saat kesintisiz oynanabilen bir oyun olduğunu da düşünürsek, herhalde beynimin bir yerlerinde o sesler hâlâ çok kıymetli bazı hücrelerimi kemirmeye devam ediyordur.

Şu turn bir settler'ım çıksın da... Hadi öteki turn şu teknolojiyi de bulayım...

ŞEHİR EKRANLARI

5



Eskiden "zoom in" diye bir şey yoktu, şehirler dünya haritasında birer kapalı kutu gibi dururdu, içeriye bakmak isterseniz ayrıca tıklayıp görürdünüz. Şehre hangi binaları, hangi wonder'ları yaptığınıza ve hangi çağda olduğunuza göre etrafında küçük simgesel yapılar olan bir şehir çıkardı karşınıza. Ama asıl güzeli; şehrin mutluluk, üretim – sanat – askeri güç, ekonomi, din, wonder gibi tüm istatistiklerini tek bir ekrandan görebildiğimiz o küçük mucizevi pencereydi. Mutlu insanlar Elvis'le sembolize edilirdi, ne güzeldi.



TAHT ODASI

6

Kaybolan değerlerimizden biri daha. Ülkenizin muzaffer komutanı, demokrasinin bir numaralı savunucusu, çevrecinin daniskası bir yönetici olarak halkınız tarafından ödüllendirildiğiniz bir oyundu *Civ II*. Yıllar boyunca insanlarınızı ne kadar mutlu ettiğinize göre taht odanıza bir şeyler eklenirdi. Önce bir kilim, sonra bir tablo, bir sandık falan diye 6000 yılda o oda mükemmel şekilde döşenirdi. Ama bir 1000 odalı saray etmez tabii.



BİR TURN DAHA!

7



Ne zaman bir Civilization yazısı yazsam bu kalıbı kullanma ihtiyacı duyuyorum. Çünkü oyunun sloganına dönüşmüş durumda "one more turn". Her şeyi özetliyor. Çünkü o bir turn'ler birleşip sabahın ilk ışığı oluyor, terk eden sevgili oluyor, alttan alınan ders oluyor, illa ki bir yerlerimize kaçıyor. Civilization'ın tadı böyle çıkıyor.





TELE OYUNLAR

EMRE SÜMER & ÖMER AKDAĞ

ESKİDEN TÜRK TELEVİZYONLARINDA OYNATILAN OYUNLAR

Aslında şimdi de televizyonlarda pek çok "oyun" oynatılsa da eskiden çocuklara oynatılırdı bunlar. Hugo'muz, Mario'muz, Dhalsim'imiz, Tolga Abi'miz vardı. Biliyoruz, siz de bizler gibi zamanında bu oyunları TV ekranına yapışarak, biraz da oynayana karşı kıskançlık duyarak izlediniz "ben olsam kesin geçerdim" diye. Hele ki Hugo başlı başına bir kültür, efsane abidesidir. Biz de "Nerede o eski oyunlar, nerede o yaşlanmayan Tolga Abi?" sorusunu kendimize sorduk, fakat kimse zahmet edip zaman makinesini bulmadığı için bari Ömer'le böyle bir dosya konusu hazırlayalım dedik. Açlığınızı tam olarak gidermese bile midenizin suyunu alır en azından...



NEED FOR SPEED 2

NEED FOR SPEED 2 S.E. (PC)

MCLAREN'Lİ NFS

Turnuva usulü işleyen güzel bir sistem kurmuşlardı bunda. Tek bir otomobil (McLaren) ve neredeyse tamamen elips şeklide tek bir pist vardı. En iyi zamanı yapanlar arasında haftanın ve ayın birincileri seçilirdi. Sıralamaları günbegün takip ederdik. Hatta tüm zamanların en iyileri falan da vardı, arada tekrar katılıp heyecan yaratırlardı. Hafızam beni yanıltmıyorsa hiçbir yöne basmadan sadece gaza basarak hayvani bir zaman yapılabiliyordu da sonradan yasaklanmıştı. Çakal oyuncular yeni çıktı sanmıyordunuz, değil mi? Yalnız benim için çok da hüzünlü bir oyundur bu. Deli gibi izlerdim, öyle böyle değil. Sonra bir sabah babam yüz yıllık PC'mizi yeniledi ve çıldırdım! O sıra *NFS 3* çıkmıştı ve hayallerim gerçek olacaktı! O gün okulun nasıl geçtiğini ne siz sorun ne ben söyleyeyim. Sonra eve geldim ve... makine kaldırmadı... Siz hiç hayal kırıklığının sesini duymuş muydunuz? Vitesi boşa alıp gaza bastığınızda çıkan sese benzer. E bre Ömer madem 3'ü makine kaldırmadı, 2'yi kur bari? Hem televizyonda izlediğini de oynarsın? Keko işte, kafa yok ki? **-Ömer**

STREET FIGHTER II (SNES)

DHALSIM VS. BLANKA

İşte gerçek bir efsane! Şehirden şehre farklılık gösterir elbette ama benim atari salonlarıyla tanışmam bu programı izlememden sonraya denk geliyor. Televizyonda yıllarca ağzım açık SF izledikten sonra orada binbir çeşit dövüş oyununu görünce bir an öldüm de cennete gittim sandım. Dolaylı da olsa hayatımın en güzel zamanlarından birini yaşattığı için teşekkürlerimi sunuyorum yayınlayanlara buradan. Televizyonda tabii pek öyle bildiğimiz gibi oynanamıyordu SF. Aduket, oryuken falan ya telefondan çekilemiyordu ya da oynayanlar yapamıyordu, ondan pek emin değilim, ama bu yüzden Ryu, Ken vesairenin pek seçildiğini göremezdiniz. Neredeyse bütün dövüşler Dhalsim vs. Blanka olurdu, biri ola ki farklı bir şey seçerse "oha farklı adam seçti" diye program daha bir dikkatli izlenmeye başlanırdı. Hatta bazı günler değişiklik olsun diye "bugün Dhalsim'la Blanka tatilde, seçilemiyorlar" falan denirdi, o derece diyeyim. Ve bir de Dhalsim'ın aslında "dalsım" değil "dalsim" okunduğunu onyıllar sonra öğrendim ama öğrenmemişim gibi davranmayı tercih ediyorum... **-Ömer**



STREET FIGHTER II

DINOZORUS





MORTAL KOMBAT

DINOZORUS (AMIGA 1200)

BU İŞ BUKADARUS

Kabul etmek lazım ki Dinozorus öyle süper bir oyun falan değildi. Bugün iki tıkla ulaşabileceğiniz Flash oyunlarının muhtemelen tamamı bundan daha gelişmiştir. Çiçek Dilligil'in sunduğu programda Pisagor isimli kaykaylı bir çocuğu doğru zamanda 2'ye basıp zıplatmak ya da 8'e basıp eğiltmek gerekiyordu, o kadar. Ama nasıl çılgınca izlediğimi ben bilirim. Dinozorlar vardı yahu! Bir çocuğa renkli renkli dinozorlar ver, daha ne ister? Hele isimleri Ezergeçerus, Tükürükus, Kafakoparanus ve Ateşikus olunca daha o yaşımda yaratıcılığı takdir etmeyi öğretti bana bu oyun. Türk yapımı olduğunu da bu yazıyı yazarken öğrendim bu arada. Mesela tasarımlar Salih Memecan'a ait. Bağlantıyı kurabilseymişim "bunu Sizinkiler'i yapan adam yapmış" diye iyi karizma yaparmışım ilkokulda. Yarattığı rüzgârdan mütevellit bir de haftalık dergisi yayınlanmaya başlanmıştı ve çılgınlar gibi de satıyordu hani. Ama ya dinozorları özledim ben... Şu Jurassic World filmi lütfen güzel olsun... **-Ömer**

MORTAL KOMBAT TURRICAN 2 SUPER FROG (AMIGA)

BEYLER, ATIN ÇUKURA!

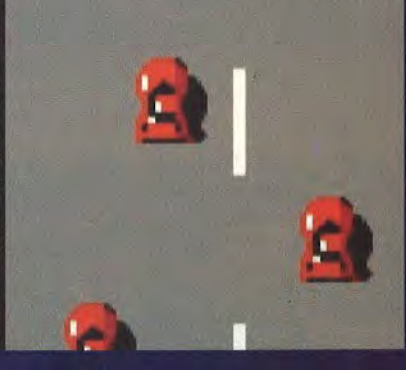
Şimdi siz bana soracaksınız ki ben bu oyunları niye aynı başlığa topladım? Liseliler bilmez, dönemin eski popçularından Ufuk Yıldırım bir yarışma programı sunardı **Eliminatör** diye. Gençler böyle kafesli, alevli falan aksiyon bir mekânda video oyunlarında kapışır, kaybeden oyuncu da Ufuk Yıldırım'ın komutuyla "Beyler, atın çukura!" diye çukura atılırdı bohça gibi. Oyuncular önce *Turrican 2*, *Super Frog*, *Z-Out* gibi Amiga oyunlarında ön elemeleri geçer, sonra finale çıkanlar da *Mortal Kombat*'ta birbirinin kafasını kopartırdı. İnanılmaz gaz ve dibine kadar oyun dolu bir programdı anlayacağınız. İzlerken çok pis heves ederdim katılmak için ama nafile, ilkokula bile anca gidiyordum o zamanlar. Sağ olsun Pozan hatırlattı bunu da. Nasıl unutmuşum böyle bir şeyi utandım yeminle. **-Emre**



TELE-RALLİ (ROAD FIGHTER) (AMIGA 2100)

BU NE BİÇİM HİKÂYE BÖYLE?

Şimdi bu aşamada işler bir hayli karışık. Çok eskiden ya ATV'de ya da Kanal 6'da oynatılırdı *Tele-Ralli* ki 1994 civarları olması lazım. Aslında gayet de Türk yapımı bir oyunmuş bu, ben de yeni öğrendim. Programcısı da Ghost/Bronx nick'li bir arkadaş, bulabilirseniz helal olsun. Zira internette oyun hakkında zerre bilgi olmadığı gibi oyunun rom'u falan da yok. Bir tek oyunun ya o NES'teki *Road Fighter*'ın uyarlaması olduğunu, ya da ona acayip benzediğini bulabildim o kadar. O yüzden resimler de *Road Fighter*'a ait yani, yanlış anlaşılma olmasın. Yüzlerce kez sadece tuşlu telefona sahip arkadaşların araması söylenir, fakat inat ve ısrarla (ya da sadece özenerek) çevirmeli telefon sahibi arkadaşlar da arar, sonuç olarak da "torrrrrrr" sesleri eşliğinde arabaları zerre hareket etmediği için rezil olduklarıyla kalırlardı. Yalnız oyuna dair bir şey bulamadım, asabım bozuldu. Bulabilen varsa cidden bana ulaşsın tuşlu telefonla. **-Emre**





Kafakoparanus, Penaltovski, Çufçuflamak gibi terimlerle yetişen son derece normal bir nesiliz, itirazı olanı da Dalsım'la dövmesini biliriz!

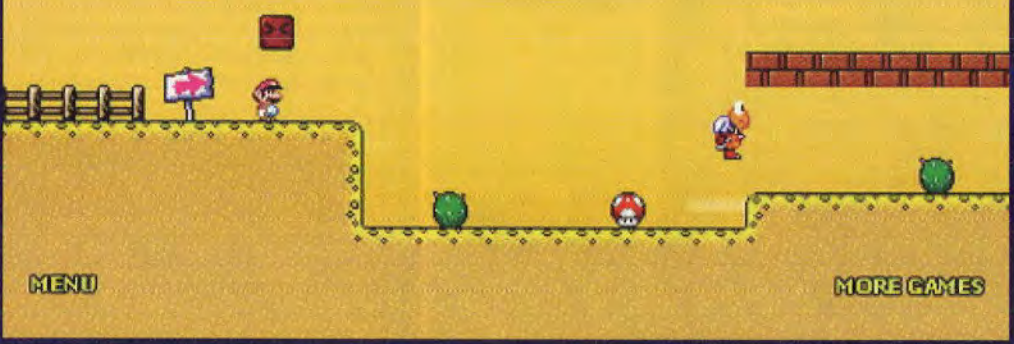
SUPER MARIO WORLD (SNES)

YOSHI'Lİ MARIO'YA GİRİŞ 101

Ülkemize **"Yoshi'li Mario"** kavramını kazandıran biricik oyun. Yanlış hatırlamıyorsam Star TV'de oynatılır, telefon tuşlarıyla oynamanın zorluğu yetmiyormuş gibi bir de destansı lag'lerin binmesi sonucu kimse ikinci turdan ötesini göremezdi (geçen olduysa bana bir haber verin). İkinci turu da pek az kişi görürdü zaten. O dönemde evlerde genelde 8-bit Mario olduğu için grafikleri akıllara ziyan bir oyundu. Ayıptır söylemesi şu an orijinal olarak hem konsolun hem de oyunun sahibi olduğumdan biliyorum, aslında zıplama haricinde de pek çok tuş kullanılır oyunda. Ama garibim telefonun tuşları yetmediğinden kırk yılın başı birisi bilerek ya da bilmeyerek Yoshi'nin yutma tuşuna falan basınca ertesi gün okullar çalkalanır, ilköğretim ve dengi okullarda bir gün süreyle eğitime ara verilirdi (biraz abartmış olabilirim). Şimdi düşünüyorum da daha hiç kimse ikinci turdan ötesini görmemişken 32 turluk bir oyunu telefonla bitirme fikri falan... Biz daha çok ararız o prensesi, çook. -**Emre**



Çocuklar Yoshi'yi Yopfhhsshi diye okumaya çalışırken kaç televizyon içine tükürük kaçtığı için ziyan oldu haberiniz var mı?





SUPER HANG-ON (ARC/GEN)

BOŞ PİZZA KUTUSU TAŞIYAN PİZZACI AJANLAR

Hatırlar mısınız bilmem, 1997'de Star TV'de Görevimiz Tehlike diye bir yarışma vardı, Şebnem Dönmez ve Murat Başoğlu sunardı hani? Ünlülerin yarıştığı bu programdaki turlardan biri de bildiğin atari salonundan devşirme bir motosikletle kontrol edilen *Super Hang-On*'du (tabii o zaman ismini bilmiyorduk). Yarışmacılardan biri motosikleti sağa-sola yatırarak kontrol eder, arkaya oturan da -ki genelde kadın olurdu- ne alakaysa içi boş bir pizza kutusu tutar, süren kişi kaza yapınca kural gereği onu yere atardı sanki gerçekten düşmüşler gibi. Sonra o kutuyu almadan tekrar sürmezlerdi falan, böylesine saçma sapan bir durumdu işte. Ama gene de benim programı izlemem için de en büyük sebepti, hiç kaçırmazdım. Gerçi air hockey'i de milletimiz ilk bu programla tanımıştı ama neyse. -**Emre**

CRAZY CARTOON SOCCER (MATRAK FUTBOL) (PC)

KONFÜÇYUS NE DEMİŞ? BEN DE BİLMİYORUM...

Bir diğer Tolga Garipoğlu efsanesi. Ülkemizde **Matrak Futbol** adıyla yayınlansa da orijinali *Crazy Cartoon Soccer* isimli, '95 yılı Danimarka yapımı futbol oyunu. *Hugo*'yu yapan da aynı firma zaten. Hafta sonları Kanal 6'da oynatılır, her iki taraf da birer oyuncu seçer, sonra da rakip oyunculara çarpmadan kaleye ulaşarak gol atmaya çalışırdı. **Ivan Penaltosky**, **Chun Mach Lee**, **Olaf Forvetsen**, **Baron Von Gol Müller** gibi hem zevzek hem de milletlerinin özelliklerini dibine kadar yansıtan oyunculardan biri seçilir, seçtiğiniz oyuncu da "Bir pirinç tanesi kadar küçük olabilirim fakat..." gibisinden laflarla oyuncuyu selamlardı. Futboldan ziyade komedıydı zaten. İnternette de hiç boşuna aramayın, o tek resim haricinde zerre bilgi yok. Dost acı söyler. -**Emre**

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (AMIGA 500)

TRAFİK KAZALARININ SADECE "ŞAK!" EFEKTİYLE SON BULDUĞU OYUN

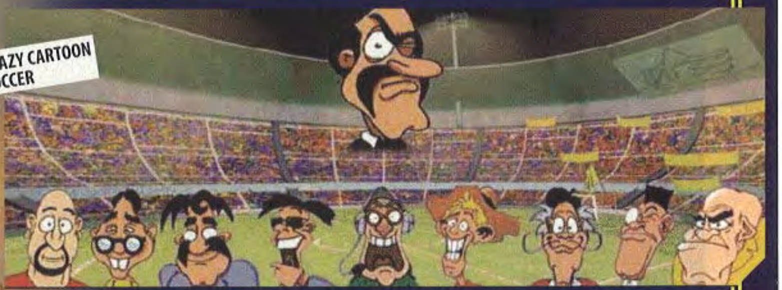
Aynı dönemde dünyada *OutRun* rüzgârları esmesine rağmen ülkemizde *Lotus Turbo Challenge 2* hortumları eserdi bu oyun yüzünden. Lakin *OutRun* hastası bir adam olarak bu oyuna da bir ayrı hasta olduğumu belirtmem lazım. Millet telefon başında zorlanmasın diye arabalar otomatik hızlanır,



LOTUS TURBO CHALLANGE 2



CRAZY CARTOON SOCCER



oyuncular sadece sağ-sol yapardı. O nasıl bir rüzgârsa artık yarış esnasında arabaları yolun dışına ittirir, yola o vahşi batı filmlerindeki çalılardan çıkar, turbo alanına girdiğinde araba inanılmaz hızlara ulaşırdı falan. Üstelik bunca sıkıntı yetmezmiş gibi oyuncular hem rakiplere, hem zamana hem de azalan benzinlerine karşı yarışırdı. Çok iyi hatırlarım, daha sonra İzmir'de Sky TV'de bir süre daha oynatılmıştı. Hâlâ ciddi derecede gideri olan bir oyun. **-Emre**

HUGO (AMIGA)

TEK DİŞİ KALMIŞ KAHRAMAN

Alt tarafı Hugo dersiniz ama inanın kaç saattir ne yazacağımı düşünüyorum. *Final Fantasy*, *Heroes* falan yazsam anca bu kadar zorlanırım herhalde. Bu kayık tipli kahraman ve 2-3 tuşla oynanan basit ötesi oyun benim ve benim gibi birçokları için o kadar önemli ki... Şöyle bir bakıyorum da ufaklığımda *Ninja Kaplumbağalar*'dan, *Transformers*'tan falan bile büyük yer kaplamış. Bir gün kaçırmazdım, bir de dergisi vardı evirir çevirir tekrar tekrar okurdum. Danimarkalı bir geliştirici olan *Silverrock Productions*'ın zaten televizyonlarda oynansın diye yaptığı bu oyunların yalnızca Türkiye'de meşhur olduğunu da sanmayın. Bizde yayınladığı ilk dönem olan 93-97 arasında %12'lik bir izlenme payıyla en sevilen çocuk programı olmayı başarmış ama mesela İngiltere, Slovenya gibi ülkelerden bu oran %38'e kadar çıkıyormuş. Hatta Brezilya'da programın 1 günde **1,8 milyon** telefon aldığı görülmüş (yuh!). Bizim **Tolga Abi** yine iyi yırtmış. Zaten latency'den dolayı bir türlü tuşa zamanında basamayan ufaklıklara ne yapacağını anlata anlata kim bilir psikolojisi ne hale gelmiştir. Hoş öte taraftan yaptığı işi de seviyordu muhtemelen, yaşlanmamasından belli. Ya da belki söylentiler doğrudur ve kendisi bir vampirdir... Sanırım asla gerçeği öğrenemeyeceğiz. **-Ömer**

O kadar uğraşıp bölümü geçseniz de yanlış ipi çektiğinizde her şey biterdi. Güzel olduğunuz kadar adaletsizsiniz de sayın Cadı Şila.

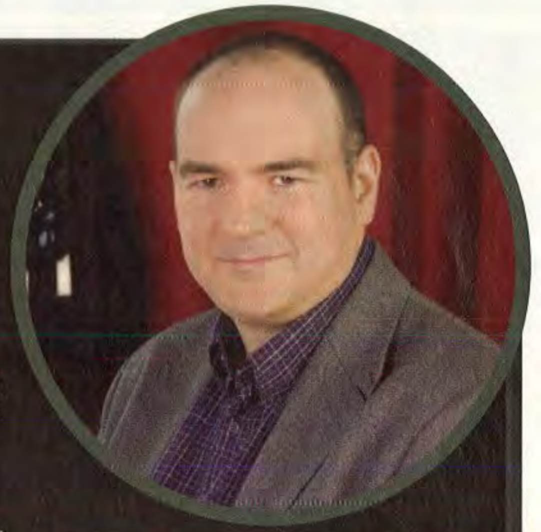


BONUS: EPİK BİR HATIRA

Bilirsiniz, Hugo'nun canlı yayın kazaları pek bir meşhurdur. Lakin ben öyle bir tanesine canlı şahit oldum ki üzerinden neredeyse 20 yıl geçmesine rağmen hâlâ ilk günkü kahkahayı attırır bana hatırladıkça. Şöyle ki, oyuna bağlanan arkadaş Gümbürt Vagon turunu oynayacak. Oyun başlıyor fakat arkadaş hiçbir tuşa basmadan ilk engele bodoslama giriyor. İkinci hakkında da durum aynı, hiç tuşa basmadan direkt gümbürt. Tolga Abi söylüyor tabii hemen "Abicim tuşlara bassana" diye, çocuk da bastığını söylüyor. Neyse, arkadaşın son şansı, gene yola çıkıyor, gene hiçbir tuşa basmıyor ve gene ilk engele toslayıp oyunu kaybediyor. Şaşıran Tolga Abi tekrar soruyor "Abicim neden basmadın tuşlara?" diye. Çocuğun verdiği cevap akıllara ziyan nitelikte: "Tolga Abi basıyorum ama her bastığımda kanal değişiyor." **-Emre**

emekli sandığı

DINO DINI



Hakemin düdüğüyle maç başlıyor

80'lerin sonundayız. O zamanlar ne *Winning* var, ne *FIFA* var. *Sensible Soccer* bile yok, düşünün. Futbolsever oyuncular kırık dökük oyunlarla idare etmeye çalışırken **Dino Dini** denen bir adam kendi başına *Kick Off* diye bir oyun yapıyor ve oyun dünyasını değiştiriyor. Ardından yaptığı *Player Manager* ile dünya ilk kez hem futbol oynayıp hem de takımı yönetebildiği bir oyun görüyor. *Kick Off 2* ve serinin asıl üçüncü oyunu *GOAL!* (*Kick Off 3*'ü başkaları yaptı) ile başarısı tavan yapıyor. Hatta ve hatta 1994'te yaptığı son oyuna onun adı veriliyor: *Dino Dini's Soccer*. Oyun dünyası için ne kadar büyük bir isim olduğunu gösterir bu sanırım.

Bu tarihten sonrası ise bayağı bir karışık. Oyun dünyasından kopuyor ama tam da kopmuyor, müzik kariyerine yöneliyor ama tam da yönelmiyor...

Şu müzik işini bir aradan çıkaralım. Dino Dini bana öyle geliyor ki müziği oyunlardan daha çok seviyor. Kişisel YouTube kanalı kaydettiği, çoğu cover olan şarkılarla dolu. Hoş burada da oyunlardan pek kopmuş değil; *Spencer the Coder*, *The Indie Developer* gibi pek de sempatik şarkıları var. Sözleriyle sektöre de iyi gıydırıyor. Tavsiyedir. Bu yıl bitmeden ilk albümü *Almost There*'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

1994'ten beri Dino Dini'nin elinden çıkma bir oyun göremedik. Ancak çeşitli şekillerde bu dünyada olmayı sürdürdü. Mesela bütün bu zaman boyunca çeşitli yerlerde oyun geliştiriciliği üzerine dersler vererek bir nevi Player Manager'lık yaptı.

Oyun yapımcılığına sırtını dönmedi ama Dino Dini bu konuda bir şeyler peşinde koşmayı seven biri değil. Karşısına fırsatlar çıkmasını bekledi ama bu fırsatlar pek fazla çıkmadı. Yeniden bir Dino Dini oyunu görmeye en yaklaştığımız zamanlar 2000'lerin başıydı. 2001'de *Total Control Football* isminde bir oyun geliştirmeye başladı ancak 2005'te yayıncısının yaşadığı maddi sıkıntılar ve diğer yayıncıların *PES* ve *FIFA*'yla mücadeleye girmek istememesi sebebiyle proje iptal edildi. Dini "yaptığım en iyi işlerden biriydi, o yüzden çok üzülüyorum" diyor. Öyle söyleyince biz de üzüldük tabii...

Adamımız son yıllarda oyun konusunda alışılmadık derecede aktif ama... durumlar yine bir acayip. Şu an üzerinde çalıştığını söylediği ve hatta oynanış videolarına sahip, 2013'te betası vs. olan üç oyunu var: Yine bir futbol oyunu olan *KOO*, bir araç savaşı oyunu olan *Buggy Wars* ve küçük bir yan proje olan *The Quest Remake*. Acayip olan şey ise bu oyunlara dair doğru düzgün ne bir bilgi ne de bir internet sitesi var. Son bulduğum kayıtlar 2013'e ait, o nedenle şu sıralarda ne aşamada oldukları konusunda pek bilgi veremeyeceğim, üzgünüm.

Yine de eskinin efsanelerinden birini hem oyun hem de müzik alanında aktif olarak görmek çok hoş. Çalışmalarının sonuçlarını merakla bekliyoruz. **-Ömer**

KICK OFF

Çıktığı 1989 yılında birçoklarınca yapılmış en iyi oyun olarak bile gösterilen ağır efsane bir yapım. Devam oyunları *Kick Off 2* ve *GOAL!* de başarıyı aynen devam ettirmiştir. Ama özellikle de *Kick Off 2*. Birçok klasik oyunun günümüzde de oynanıyor olması normal bir durum elbette ama *Kick Off 2* işi bayağı bir ileri götürmüş durumda. **ko-gathering.com/forum**'u bir ziyaret ederseniz görürsünüz, bir sürü oyuncunun katıldığı kallavi turnuvalar düzenleniyor. Diyeceğim odur ki internet üzerinden yoğun rekabetin yaşandığı retro bir oyun arıyorsanız *Kick Off 2* mutlaka aklınızda olsun.



sen bu oyunu bilmezsin

YS SERİSİ

Şimdiye kadar bu köşe için hiç Sega oyununu yazmadığımı fark ettim. Tam "acaba ne yazsam ki?" diye düşünürken de sağ olsun forum üyelerinden Kakolukia köşe için *YS* serisini tavsiye etti. E ben de tabii ne kıymetli takipçimizi kırarım, ne de bu asisti kaçırırım.

Efendim **Falcom**'un ellerinden çıkma *YS* serisinin ("isu" diye okunur) bilgisayarlarda başlayıp zaman içerisinde **Sega**'nın önemli markalarından biri haline geldiğini söyleyebiliriz. Firmanın bir nevi *Final Fantasy*'lere, *Dragon Quest*'lere falan cevabı tadında yani, tıpkı *Phantasy Star* gibi. Her ne kadar şu an serinin onlarca yeniden sürümü, port'u, cart-curtu, tonla oyunu olsa da 2005'e kadar sadece üç tanesi Batı topraklarına gelebildi.

Serinin en temel özelliği düşmanlarınızın üzerine sadece yürüyerek saldırdığınız savaş sistemi. Bu ilginç sistem sayesinde silahının ucunu rakibine ilk değdiren kişi hasar vermiş oluyor. Sıra tabanlı ve adım başı savaş patlak veren rutin RYO'lara güzel bir alternatif aslında. Bir diğer temel özelliği olan "bekleyerek iyileşme" de günümüz oyunlarının en temel elementlerinden biri haline geldi zaten. Üstat **Yuzo Koshiro**'nun harika müziklerinden bahsetmezsek de ayıp olur.

Her ne kadar seri zamanla bayağı gelişip, özellikle çekik gözler diyarında ciddi bir hayran kitlesi oluştursa da Batı'da beklenen etkiyi yaratamadı ne yazık ki. Bu gene de *YS* serisinin konsol RYO'larından zevk alanlar için mutlaka denenmesi gereken bir alternatif olduğu gerçeğini değiştirmiyor. O yüzden sizi şöyle küçük kutumuza doğru alalım. **-Emre**



Acaba Nereden Başlasam?

Serinin onlarca remake'i başınızı döndürebilir. O yüzden seriye adım atabilmek adına ilk iki oyunun remake'ini içeren, **DS**'teki *Legacy of YS: Books I & II*'yi tavsiye ederim. Hem de İngilizce, daha ne?



pixel yazıtları

REDBOOK AUDIO

Oyunun CD'sinden müziklerini de dinlemek

Daha önce hiç bahsettim mi bilmiyorum, eskiden, özellikle de CD teknolojisine yeni geçen PSX, Sega-CD, NeoGeo CD gibi konsolların ve dönemin PC oyunlarının bazılarının CD'lerini müzik setine takınca oyunun müzikleri çalardı. Ben de bu olayı müzik zevkimi kökten değiştirecek olan *King of Fighters 96*'nın CD'sini deneyince rastgele keşfetmiş ve sevinçten resmen aklımı yitirmiştim mesela.

CD teknolojisine ilk gerçek "çoklu medya aracı" denmesinin sebebi de budur aslında. Bu yeni teknolojiyle beraber yapımcılar tek tip veri kaydı yapma zorunluluğundan kurtuluyor, program kodları, resimler, müzikler, videolar gibi pek çok farklı tipte veriyi tek CD'de toplayabiliyordu. **Redbook Audio** dediğimiz şey de standart müzik CD'lerinin kayıt formatıdır zaten kısaca.

CD'yle beraber artık sistemin ses işlemcileri kısıtlamaları sona ermişti. Yapımcılar artık oyunlarına yüksek kaliteli, gerçek orkestralar, hatta gruplar tarafından çalınan müzikler ekleyebiliyor, eğer standart Redbook Audio formatında da kaydederse bu CD'ler gayet oyunların müzik albümlerine dönüşüyordu. *Quake 2*, *Test Drive 5*, *Carmegeddon* gibi epik müziklere sahip pek çok oyundan söz ediyorum.

Bu yeni teknolojinin tek avantajı beleşe gelen müzik CD'leri değildi elbette. Oyunlara nihayet seslendirmeler eklenebiliyor, hatta bazı firmalar bu Redbook Audio sistemini çeşitli minik sürprizler için kullanıyordu. Mesela *Castlevania: Symphony of the Night*'ın CD'sini bir müzik çalara taktığınızda Alucard ilk parçayı atlamanızı söyler, çünkü bu sistemde ilk parçalar daima oyunun kodlarını içerdiğinden sadece anlamsız cızırtılar duyarsınız. CD'nin üçüncü parçasına geldiğinizde oyun boyunca hiç duyamadığınız bir remix parça çalmaya başlar. Ne kadar hoş sürprizler değil mi?

Ne var ki oyunların zaman içerisinde DVD sistemine geçmesi ve oyun müzikleri albümlerinin ciddi bir sektöre dönüşmesiyle bu inanılmaz tatlı teknoloji tarihe karıştı. Ne de olsa müzik albümleri oyunlardan bağımsız olarak gelir kapısı olarak görülüyor artık.

Sonra bir de bana niye modern oyunculuğu sevmiyorsun diyorsunuz. Daha ben ne anlatayım size? **-Emre**





Eskiden bazı oyunların CD'lerini müzik çalara takınca müziklerini dinleyebilirdiniz. Peki, bu cömert armağanı neye borçluyduk?

oradaydım

Eşin Acısından İstifade

[Star Wars: Knights of the Old Republic - Tatooine]

Tatooine'de Avcılar Loncası'nın kapısından dışarıya çıkarken garip bir kadına rastlıyorum. Üstü paramparça, ama zaten buranın halkında normal değil midir böyle bir fakirlik? Benim gibi bir maceracının önünde iyice ezilip büzülüyor. Bir şeyler anlatıyor bana, tabii çok umurumda değil. Tek derdim daha fazla Kredi kazanabilmek, daha güçlü olmak. Gerçekten, adının Sharina olduğunu öğrendiğim bu kadını neden dinlemeye başlamıştım ki?

Ah, evet. Elindeki değerli şey için. Rahmetli eşinden kalmaymış, 500 Kredi edermiş. Ailecek tüm paralarını eşinin avda kullanması için aldıkları ekipmanlara harcamışlar. Ama belli ki kocası büyük bir avın peşinden giderken hayatından olmuş. Kendisi de satamıyor, çünkü böyle avcılara ait bir eşyayı sadece lisansı olanlar satabilirmiş. Of, ne sıkıcı hikâyeler bunlar! Bu galakside kimsenin uğraşacak bir şeyi yok mu?

Ama 500 Kredi de az değil. İşimi görür. Dedim ya, daha fazla Kredi kazanmaktan daha önemli az şey var şu anda hayatımda.

Tüm bunların arasında "Alır mısın? Lütfen, paraya çok ihtiyacım var" diyor. Evet, almak istiyorum ama bedavaya. Tabii bunu alenen söylemek yetmez. Aynı zamanda umutlarını da yıkmam gerekli.

Ona wraid kemiklerinden yapılma bu süsü satabileceğimi, ardından da parayı ona getirebileceğimi söylüyorum. İkna yeteneğimden hiç şüphe etmemişimdir zaten. Kadın önce emin olamıyor, sonrasında daha iyi bir teklif bulamayacağını anlamışçasına kabul ediyor. Uzattığı yadigârı alıyorum. Çelimsiz, biçimsiz bir şey. Ama tam 500 Kredi değerinde.

Tekrar loncaya girip bu biçimsiz hatıradan kurtuluyor, parayı datapad'ime yükletiyorum. Sonrasında Anchorhead'in sokaklarında yürürken kendimi kadından saklamak için çaba bile harcamıyorum. O ise orada, 500 Kredi parasının gelmesini bekliyor.



Ama bütün bu sert, soğuk ve kötücül tavırları ayakta tutmak için çabaladığım o oynanış sürecimde ben, ekranın öbür tarafında gözümden bir damla yaş döküyorum. Özür dilerim Sharina, eşinden sonra ben de seni hayal kırıklığına uğrattım. Üzgünüm. **-Sarp**

Oyungezer

SAYI: 86 - 2014/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
M. Ozan Tuncal

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emreaktuna@hotmail.com
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Aralık 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

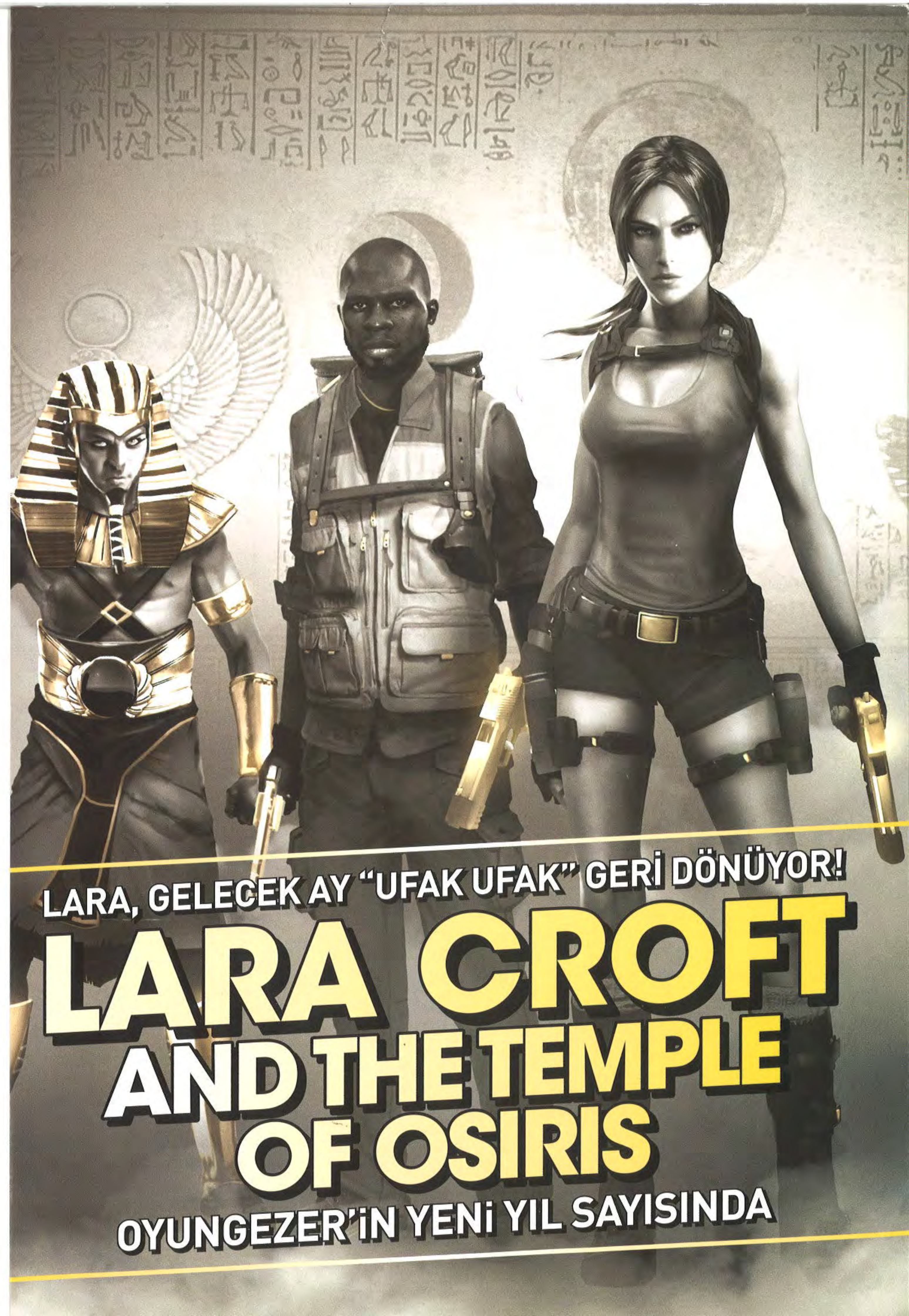
1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

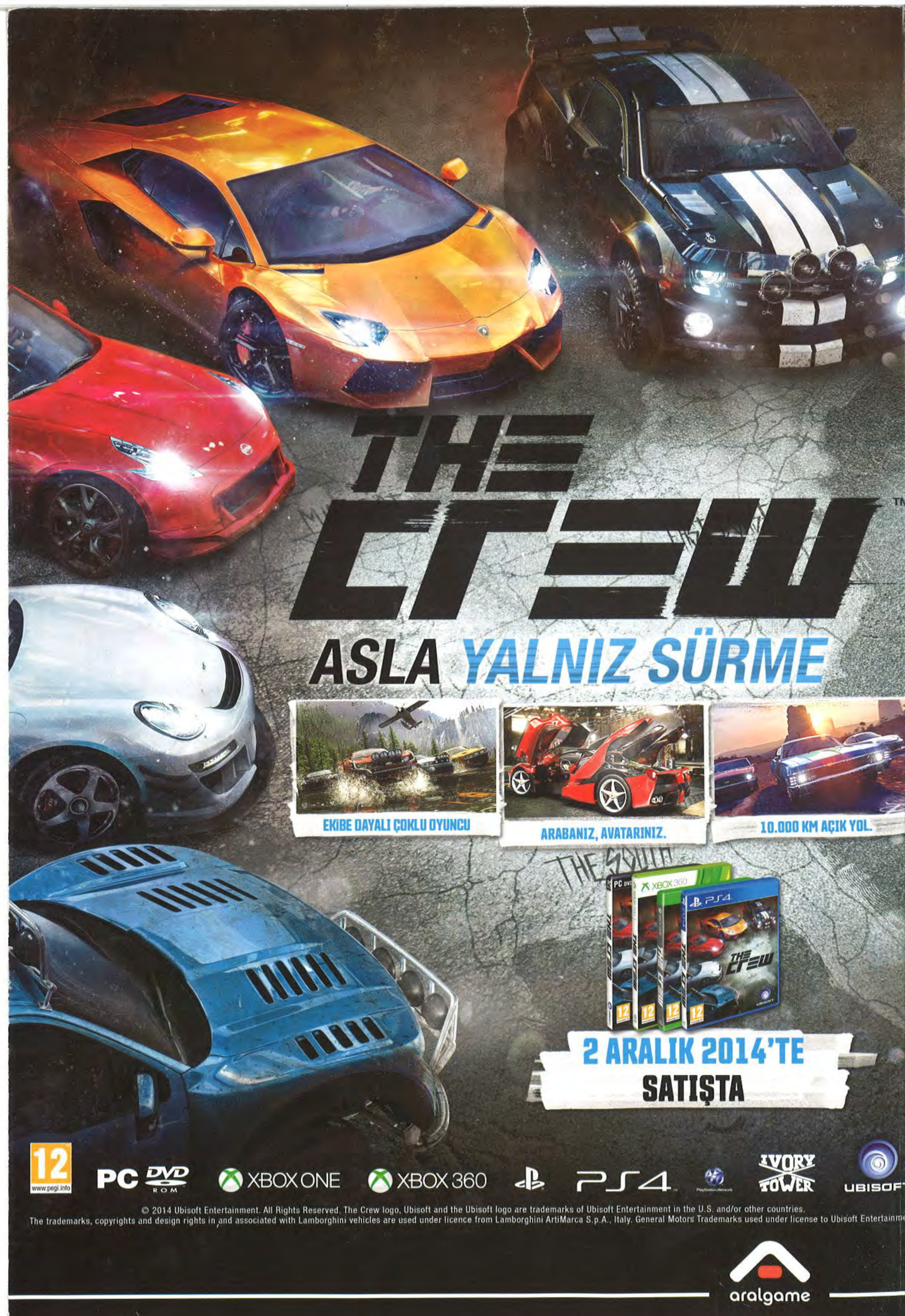
Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek isterseniz, veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, *efsaneler@oyungezer.com.tr* e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM




LARA, GELECEK AY "UFAK UFAK" GERİ DÖNÜYOR!
LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
OYUNGEZER'İN YENİ YIL SAYISINDA


THE CREW
ASLA YALNIZ SÜRME
EKİBE DAYALI ÇOKLU OYUNCU
ARABANIZ, AVATARINIZ.
10.000 KM AÇIK YOL.
2 ARALIK 2014'TE
SATIŞTA
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX ONE
XBOX 360
PS4
IVORY TOWER
UBISOFT
© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini vehicles are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. General Motors Trademarks used under license to Ubisoft Entertainm
aralgame